ЕКСКЛУЗИВНО РЕВЮ **Echelon: Wind Warriors - на български**

**2 диска**

# PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 5 (61), МАЙ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

## Indiana Jones and the Emperor's Tomb

## Delta Force Black Hawk Down

## Championship Manager 4

## Metal Gear Solid 2 Substance

## Red Faction 2

## Postal 2

## Devastation

## Vietcong

**ИНТЕРНЕТ**
> Free.Zone.Bg безплатните сървъри у нас

**SOFTWARE**
> History of OS
> Best Free Soft Април 2003

**HARDWARE**
> Cebit 2003
> Нови видеокарти

**PlayStation2**
> Silent Hill 3
> Zone of the Enders



# СЪДЪРЖАНИЕ

## брой 5 (61), май 2003

## FLASH PREVIEW



## НОВИНИ



## REVIEW



## PS MANIA



## ТУРНИРИ



## HARDWARE



## ПИСМА



## КЛАСАЦИЯ



*А-а-а, десертът! Замразен маймунски мозък!*

*Индиана Джоунс и Храмът на обречените*

## ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

### CHEATS



### TIPS&TRICKS



### FREE SOFT



### НОВИНИ



### HISTORY



### HARDWARE



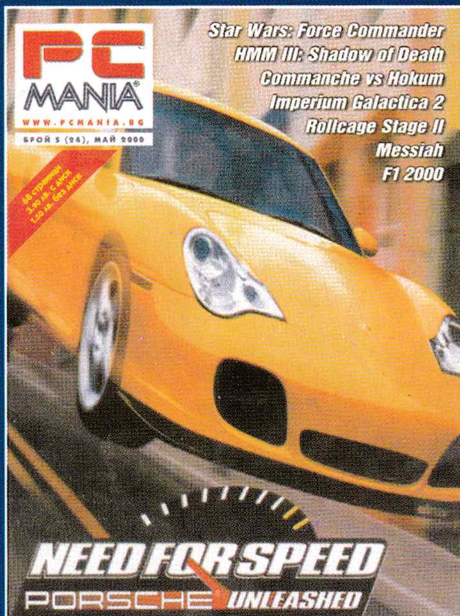
### ИНТЕРВЮ



### ИНТЕРНЕТ



### ЗАЛА НА СЛАВАТА




## преди три години...

Разлиствайки оня брой с жълтата кола отпред, преброих пет различни статии, посветени на автомобилната проблематика. В комбинация с космическите и хеликоптерните симулатори смело можем да обобщим, че това беше брой, посветен на високите скорости. Отделно и списанието се беше позасилило, така че темата отзвучаваше по един особено актуален за нас начин.
Спомних си как преди три години току-що готовият брой беше нареден във формата на паралелепипеди върху няколко дървени палета и чакаше да го изнесем. Печатарите като минаваха покрай него, си казваха един на друг фразата "ский порше", а аз си мислех, че щом можем тях да впечатлим, читателят не може да ни се опъне. Не ми хрумваше, че ситуацията беше малко като във вица "гледам, пише "жени", влизам – кенеф". Тогава печатарите още не геймеха толкова и вземаха PC Mania главно да се перчат пред децата си.
Откритието ме осени доста късно, както повечето гениални мисли – ние бяхме направили едно чудно автомобилно списание! За щастие бяхме на почти две години, хората знаеха за какво става въпрос, а и това голямо червено PC си свърши работата. Но странно, човек и да се учи от грешките си, забравя! И сега се надяваме на същото – приятно гледане, пардон приятно геймене на играта по филма за Индиана Джоунс. Вие държите в ръцете си геймърското списание PC Mania.

*Петър Табов*

FLASH PREVIEW



# SYBERIA 2

## Втора доза old-school магия

Едно от най-очакваните продължения е на път да зарадва всички фенове на приключенията. Едва ли някой от Microids е прогнозирал такъв грандиозен успех за първата част на играта, която след излизането си миналата година отиде в домовете на близо 800 000 геймъри по цял свят. Перфектната формула за качествен адвенчър вече е налице. Дори консервативните критици от Gamespot не можаха да си затворят очите за брилянтно свършената работа от базираното в Монреал студио Microids. Максималните оценки и наградите, които играта отнесе, си бяха направо революция за този напоследък не толкова популярен жанр. Така новината за появата на Syberia 2 през есента на тази година се превърна в един голям празник за такива като мен.

Втората част на историята ще бъде и последна за приключенията на Кейт Уокър. Този път нейният образ, както и ролята ѝ в играта ще бъдат доста различни. След като влакът напуска Аралбад, Кейт, Ханс и Оскар се насочват към Романсбург – първият от четирите свята в Syberia 2. Присъствието на Беноа Сокал, който отново влиза в ролята на режисьор, е достатъчна гаранция, че ни предстоят вълнуващи часове пред компютъра.

Различният подход на Беноа и неговия екип, определено промениха представите ни за добър адвенчър. И този път най-трудната част от създаването на играта ще бъде интегрирането на образа на Кейт и "връзката" ѝ с геймъра, който я управлява. Кейт не е просто една от многото героини от игри, които бързо забравяме след финала. Тя е завладяваща, очарователна, интригуваща. Силата на присъствието ѝ мога да сравня единствено с това на Ейприл от "The Longest Journey", чийто скрийншотове все още седят в компютъра ми. Новото в продължението на играта ще бъде подобрен графичен енджин (отново в този очарователен олд-скуул стил), допълнителните ефекти и много качествена междинна анимация с кинематографични качества. Диалозите ще бъдат генерирани чрез новоразработена система, а гледните точки на камерата ще ви оставят без дъх.

Тези, които очакват интересни пъзели и загадки, със сигурност ще останат очаровани от новите хрумвания. Повече подробности можем да очакваме в средата на юни, когато ще се появи кратко демо. От Microids обещаха много подаръци за феновете на играта, които се каним да раздадем чрез страниците на PC Mania.

И тъй като реших да сменя малко попрището си и известно време да се занимавам с малко по-различни неща ("Стани Богат" и "Джубокс"), се радвам адски много, че имам възможност да поддържам връзката си с вас. Сигурен съм, че в някой хубав ден отново ще се видим в "Мист". Дотогава ще се срещаме тук, ако нямате нищо напротив. :)

*Роро*

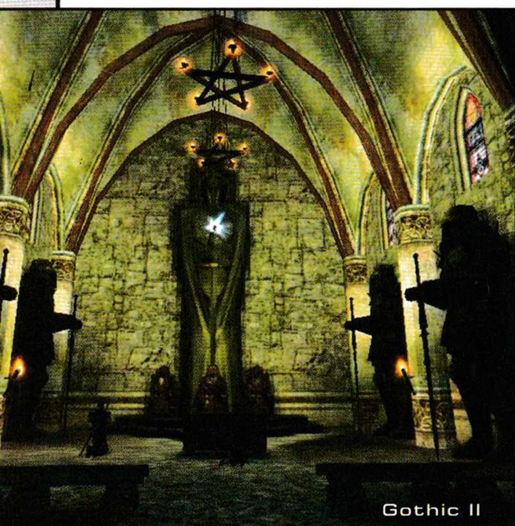
# ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

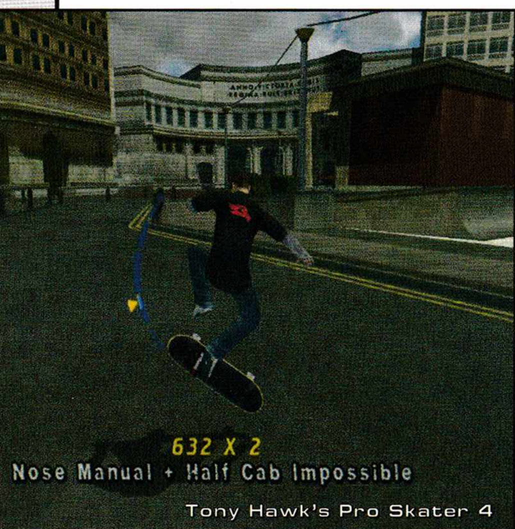
TO BE CONTINUED....

## Забавят Lionheart

Ако някои от вас е очаквал Lionheart: Legacy of the Crusader този месец, то силно се е лъгал. Black Isle Studios успяха да вържат тенекия на всички ни и отложиха премиерата за 12 август! Оказва се, че геймстудиото с традиции в спазването на сроковете забавя продукта си с цели четири месеца. За момента не са дадени логични обяснения за това, но ще трябва да чакаме още доста време, за да получим поредното добро RPG.


Jedi Knight: Jedi Academy


Gothic II



Tony Hawk's Pro Skater 4

## Анонс на Jedi Knight: Jedi Academy

LucasArts обявиха, че разработват продължение за култовия екшън Jedi Knight II: Jedi Outcast. То ще се казва Jedi Knight: Jedi Academy и се очаква да излезе за PC и Xbox през есента на 2003 година. В него ще влезете под кожата на млад ученик на Люк Скайуокър, който бърза да изучи тайните на Силата. В експанжъна ще имаме възможност да избираме расата, пола, физическите характеристики и облеклото на героя си. Авторите обещават нови режими на мултиплейър, нови области, оръжия и превозни средства.

## Ще дочакаме ли Gothic II?

Gothic II се сблъска със сериозни проблеми през последните месеца. След като вече за n-ти път авторите ѝ обявяват дати за излизане и я отлагат, всички фенове вече започнаха да се изнервят. JoWooD обявиха, че продължават да търсят разпространител, защото се оказа, че Infogrames не са били удовлетворени от продукта. JoWooD и Piranha Bytes постоянно се извиняват на феновете на играта си, като уверяват, че тя рано или късно ще излезе. Само се питам дали Gothic II и след година би била продаваема...?

## Tony Hawk's Pro Skater 4 иде и за PC

Оказа се, че неизвестното геймстудио Aspyr от дълго време работи върху Tony Hawk's Pro Skater 4 за PC заедно с друго неизвестно студио – Beenox! Засега се предполага, че новата част на култовата скейт-симулация ще излезе през май, а дали тези две неизвестни студия ще се справят с нелеката задача, ще можем да разберем съвсем скоро.

SHOOT THE HELL OUT OF 'EM

## Нова поредица от 3D шутъри

След поредната вълна от реалистични шутъри Activision възнамеряват да зарадват геймърите с нова 3D серия. Тя ще се казва Call of Duty и ще отразява по възможно най-реалистичния начин войните на XX век през очите на обикновените пехотинци. Първата игра от планираната серия ще се развива по времето на Втората световна война, а за направата ѝ са ангажирани Infinity Ward – 22-ма експерти от екипа, работил върху Medal of Honor: Allied Assault. Новият проект няма конкретно наименование, но е ясно, че в него ще можете да играете като американски парашутист, британски командос и руски пехотинец. Activision уверяват, че поредицата Call of Duty ще е уникална и ще предлага най-реалистичните преживявания, които могат да се случат на фронтовата линия.

## Nitro Family за феновете на Serious Sam!

Оказа се, че корейското геймстудио Delphi Eye Entertainment вече усилено се труди над нов 3D шутър с работното заглавие Nitro Family. Засега е ясно, че той ще ползва енджина на Serious Sam 2 и ще бъде официално представен на тазгодишното E3. Из интернет вече има трейлър, както и добро количество картинки от бруталния екшън. Очаква се той да види бял свят около Коледа.



Nitro Family

WORLD WAR 2

## Ще излиза експанжън за Battlefield 1942

След като се разнесоха слухове за вероятен експанжън, нормално беше и Electronic Arts да си признаят за него. Официално бе обявено, че DICE разработват втори експанжън за култовия шутър от първо лице Battlefield 1942. Той ще се казва Secret Weapons of WWII и ще внася много промени в геймплея. Най-якото е, че всички нови оръжия в него ще са излезли директно от тайните лаборатории на немците и съюзниците. Авторите обещават осем нови карти и цели шестнадесет допълнителни превозни средства. Седем от тях ще са прототипи, които не са използвани във Втората световна, но разработвани наистина.
Новите армии в този експанжън ще са британските командоси и немските елитни войски. Много любопитна новост ще са ракетите Wasserfall. Те ще се изстрелват от статични установки и ще могат да се управляват директно от играча, а гледната точка ще е от първо лице. В Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII за първи път ще видим и войници със специфични задачи: убиване на определена личност или унищожаване на дадена сграда.
Всичко това звучи адски интересно, но засега не е ясно кога точно ще можем да му се насладим.


BATTLEFIELD 1942: Secret Weapons of WWII

## Пак забавят BloodRayne

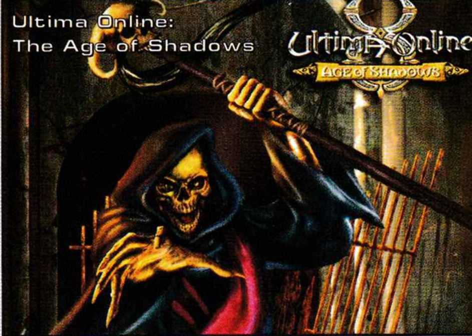
За най-голямо съжаление на всички маниаци на тема Втората световна, версията на BloodRayne за PC ще закъснее. Официално обявената дата за месец март очевидно бе изпусната и авторите обещаха, че ще са готови най-рано в средата на май. За тези от вас, които не са гледали трейлъра в PC Mania, ще спомена, че BloodRayne е екшън от трето лице, развиващ се по времето на Втората световна, а главното действащо лице е жената полувампир Dhampir.


BloodRayne

## Това лято – Commandos 3

Този месец Eidos развързаха езиците си и съобщиха малко повече информация за задаващия се Commandos 3: Destination Berlin. Първата и най-важно новина е, че Pyro Studios ще са готови в началото на това лято и ще можем да видим играта някъде през юли-август. Eidos обявиха също, че картите вече ще са по-малки и по-детайлни, като това ще прави мисиите по-динамични. Накрая на някои от тях ще можем да видим и истински босове. От фирмата уверяват, че изкуственият интелект ще е силно подобрен. В Commandos 3 вече ще могат да се правят хитри засади и изненадващи нападения.


Commandos 3: Destination Berlin



Ultima Online: The Age of Shadows

NEWS.BG

## Почват проверки по клубовете

Най-голямата софийска верига клубове "Матрицата" е станала обект на масирана проверка от страна на правоохранителните органи. И шестте клуба временно са преустановили работа, а от един със сигурност е била изнесена техника, твърдят очевидци.
Нямаме данни дали това има нещо общо с права върху развлекателен софтуер, операционни системи, данъчни или други закони.
Обезпокояващ в случая е фактът, че акцията има като цяло показен характер. Надяваме се, до излизането на броя нещата да са се уталожили и да има повече яснота по въпроса.

## ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

| Заглавие | Издател |
|---|---|
| Enter the Matrix | Infogrames |
| Grand Theft Auto: Vice City | Rockstar Games |
| Medieval: Total War: Viking Invasion | Activision |
| The Elder Scrolls III: Bloodmoon | Bethesda Softworks |
| The Sims: Superstar | EA |
| Rise of Nations | Microsoft |
| Echelon: Wind Warriors | Buka/Gramis |
| Neverwinter Nights: SoU | Infogrames |
| 1914: The Great War | JoWooD |
| Blitzkrieg | CDV Software |
| Chrome | Strategy First |
| AquaNox 2: Revelation | JoWooD |
| Empire of Magic | Summitsoft Entertainment |
| Heaven and Hell | CDV Software |
| Soldner: Secret Wars | JoWooD |
| Starsky & Hutch | Empire Interactive |
| The Great Escape | SCi |
| The Hulk | Universal Interactive |

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.




Когато става въпрос за спорт, хората по света на първо място мислят за футбол. Когато става въпрос за симулация на футболен мениджър, всички се сещат за Championship Manager.

Знаете ли по какво се различава истинският футболен запалянко от обикновения кибик? По душата, която влага в цялата работа. Фенът обича своя отбор, наясно е с тактическите схеми, предвижда с един поглед кога едно положение е заучено и кога не е, винаги знае по-добре от треньора кое е по-полезно за тима и същевременно има пълно доверие в неговите способности. Футболният запалянко нарича (малко фамилиарно) своите любимци на малки имена (Гошко, Владо, Сашо) и мечтае за Дейв или Хуан, тъй щото въпросните виртуози на коженото кълбо някой ден да станат част от Неговия тим – независимо дали си говорим за отбора на Чардафон Велики от град Чирпан или за крупен футболен клуб като Арсенал, Челси, Милан или... ЦСКА (сори, Левски).

Позволих си това своеобразно лирическо отклонение, за да разберат и неразбиращите за каква игра иде реч. Championship Manager е институция. Това е другото лице на виртуалния футбол – ако с FIFA на EA Sports с вещи пръсти и клавишни комбинации можеш да разцъкваш реални голови ситуации, в CM главната ти задача е да мислиш – и да отдадеш сърцето си на играта. В този смисъл CM е една малко интелектуалска игра – не е за всеки, но който я обича, верен ѝ е до последна ротация на вентилатора на процесора.

Четвъртата част от поредицата на Sports Interactive Games забави своята поява с няколко месеца, но чакането определено си струва. С две думи: CM 4 е наистина

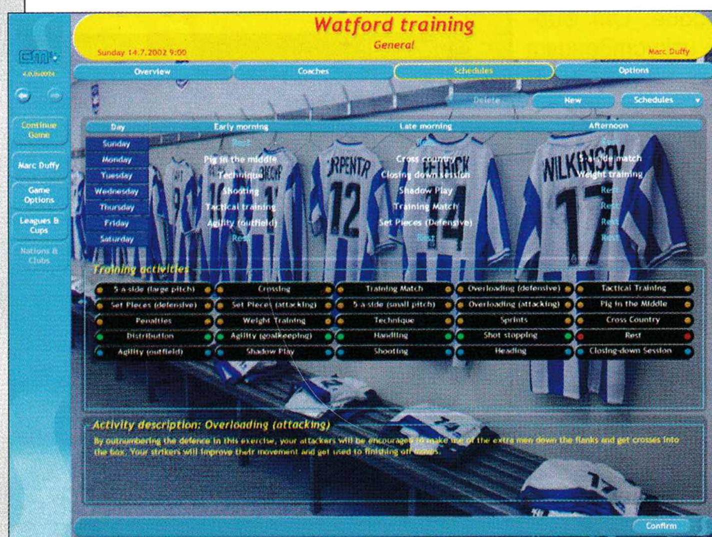
**по-добра, по-сложна и по-интересна**

от предшествениците си. Уви, и със CM 4 ще ви се наложи да забравите за проявите на социален живот като излизане извън вашия дом, ходене по улиците и говорене със себеподобни. Просто няма да ви остане време. За сметка на това ще се потопите във вселена, сравнима по своя мащаб с тази на Diablo, ще изпитате огромно удовлетворение и ще получите нужната доза спортен хъс, която ще е в състояние да ви крепи с месеци.

На пръв поглед, ако се абстрахираме от обичайните дизайнерски приумици при шрифтовете и цветовете на менютата, CM 4 изглежда като предшественика си. Това обаче не е съвсем вярно – разработчиците от SI Games залагат на еволюцията и са поръсили новото си отроче с взривоопасната и любима на феновете съставка – повече статистика. В играта са включени данни за близо 250 хиляди футболисти от 88 дивизии на 39 различни националности. Практически няма да намерите игра с по-голям масив обективни и стройно подредени данни.

Ако кажа, че съм успял да видя абсолютно всички подобрения и нововъведения в CM 4, ще излъжа нагло и безотговорно. И това ще бъде така, не защото не съм искал, а защото е просто невъзможно за няколко седмици да откриеш и проследиш абсолютно всеки дребен усъвършенстван детайл. За целта е нужен гейминг с часове и дни, дълги нощи и червени кръгове под очите в рамките на следващата половин година.

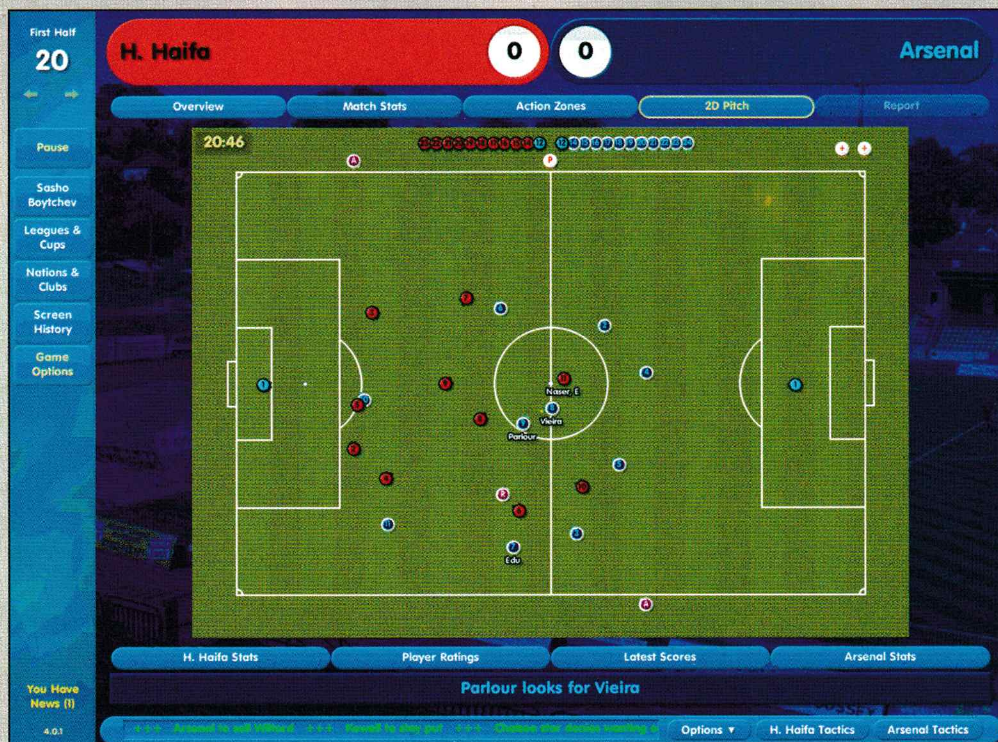
Изключително любопитно е как




14. Thierry Henry (Arsenal)
Striker (Centre), French (38 caps/12 goals), Age 24

| ФУТБОЛЕН МЕНИДЖЪР | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Eidos Interactive |
| сайт | http://www.sigames.com |
| хардуер | Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, SVGA |
| софтуер | Windows All |


1 CD




Sports Interactive успяват да поддържат интереса към игра, която по своята същност и идея не се изменя. Според мен една от причините за успеха на футболния мениджър е неговата хардуерна адаптивност, т.е. играта може да върви на практически всякаква конфигурация, "сглобена" през последните четири години. Естествено, с по-слаба машина ще ви бъде особено трудно да играете едновременно в няколко първенства, но това е проблем, който съществува при всяка част на СМ от излизането ѝ досега.

Както вече стана въпрос, в графично отношение СМ 4 се различава чувствително от предшественика си, макар все още да липсва възможност за триизмерно проследяване на развитието на мачовете. За сметка на това е включен 2D-енджин, който допълва (а не заменя) досега съществуващия текстов коментар на головите ситуации, единоборства и наказателни картони ("Бекъм с топката, подава с пета към Верон... Верон задържа и се оглежда. Дъ-ълъг пас към Скоулс, който се опитва да пробие в центъра на защитата..."). Първия път, когато видях въпросната нова функция, бях разочарован. С ръка на сърце трябва да призная, че тя изглежда грозно. Чисто и просто грозно.

С изиграните мачове обаче нововъведението започна да ми се струва смислено. На практика от квадратчето с движещи се точки играчът може да получи така необходимата му информация дали нападателите се справят с дрибъла и елиминирането на противниковата защита, дали халфовете печелят терен и успешно пресират опонентите, дали централните защитници са достатъчно стабилни, за да убият в зародиш всеки опит за опасен пробив. Изпълнението на тази полезна функция обаче дразни очите –

**придвижващите се цветни точки**

по монитора изглеждат някак тъпо през 2003 година.

Разработчиците на играта са инвестирали огромни усилия в усъвършенстването на модела за управление на отбора. Впечатляващо е колко подробно и педантично са разнообразени вашите мениджърски възможности, как са предефинирани ролите на помощник-треньора и целия ръководен екип. Футболистите ви все повече заприличват на "живи" същества, а не просто на командни редове с показатели за издръжливост, техника и сила. Така например възможностите за определяне качествата на даден играч, неговите положителни страни и слабости, както и проследяването на настроенията му (недоволен от статуса си на резерва, уморен от тренировки, желаещ повишаване на заплатата/преподписване на договора) създават усещането, че виртуалният мениджър е бог.

Впечатление ми направиха и промените в режима за тренировки. В досегашните версии на СМ играчите се разделяха на групи, като те условно можеха да тренират своята физика, техника, стрелба и пазене на врата (за вратарите). За да бъде всичко вече не чак толкова наужким, треньорът (и неговите помощници) могат да възложат на своите футболисти 25 нови и различни упражнения. По този начин наистина можете да наблегнете върху определени негови качества в развитието на някой играч.

Изменения и подобрения са извършени и в областта на тактиката. Към избора на тактическа схема и модел на игра (къси или дълги пасове, преса, зонална или персонална защита) са добавени още по-детайлни инструкции – например при центрирания определен играч може да бъде накаран да изпраща топката до близката или далечната греда, да търси централния нападател или да играе сам. В комбинация с новата 2D-система за проследяване на мача тези промени създават усещането, че не си вкъщи пред монитора, стиснал мишката в дясната ръка, а седиш на странична линия и

**псуваш бог, родина и Тиери Анри когато топката просто не влиза във вратата**

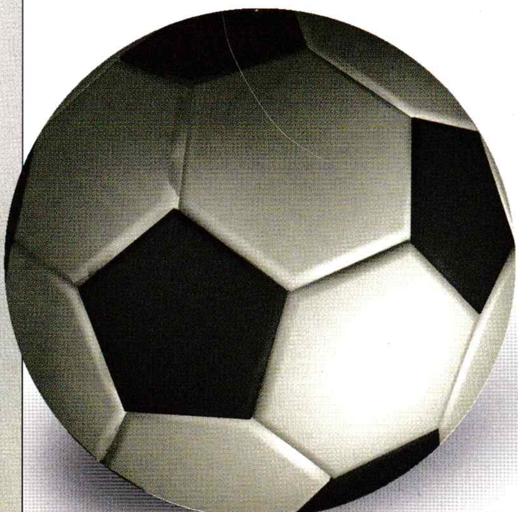
Championship Manager 4 страда от един сериозен недостатък, присъщ за цялата поредица – на новобранци и хора, търсещи бързото удовлетворение от гейминга, тази игра просто няма да се хареса. Става дума за сложни модели, преплитащи се взаимнозависими менюта и команди, геймплей, изискващ всичко от тебе, включително и лишения (сън, храна, приятелки). Просто не е за всеки.

Championship Manager 4 не е игра на големите обещания и крещящите нововъведения. Тя е като виното – с времето става по-хубава. Според мен чакането си струваше и СМ 4 е новият притежател на званието "най-добър футболен мениджър в света".

Набавете си запаси от храна и вода, намерете начин да се скриете от света за повече от месец и се потопете във вселената на футбола.

Истинският футбол.

*Александър Бойчев*



Ако приключението си имаше име, то вероятно щеше да бъде Индиана Джоунс!




*В един прохладен и прекрасен пролетен ден на 1935 година, някъде из джунглите на Северна Америка, Безразсъдно Смел Журналист (БСЖ) ще вземе интервю от най-популярния приключенски герой на всички времена... Камерата е готова, микрофонът е включен. Три, две, едно... начало!*

БСЖ: Здравейте! Днес ще потърсим археолога Индиана Джоунс, за да научим малко повече подробности за поредно му приключение. А ако не се лъжа, ето го и него – онзи запъхтян тип, по чийто пети се търкаля огромна каменна топка, която изпитва неистово желание да го премачка. Да не споменаваме и въоръженото с лъкове племе, което спринтира зад гърба му. Нека видим дали ще може да отдели няколко минути от своето изключително ценно време... Здравейте, подозирам вие сте д-р Джоунс, нали? Слушал съм много за вас. Професор по археология, експерт по окултното и откривател на ценни реликви.

ИД: Да, същият. Добре го казахте, ама не виждате ли, че съм леко зает? Въпросът е на живот и смърт! (точно в този момент каменната топка прелита със свистящ звук покрай него и едва не го отнася, стрела пронизва върха на шапката му, а друга се разминава на косъм от обектива на камерата).

БСЖ: Разбирам ви, но ще бъдете ли така добър да разкажете малко повече за своето ново приключение? Как го намирате? На каква мисия сте в момента и отговаря ли тя на вашите изисквания като археолог?

ИД: Уф, ами добре! Нека само отидем малко по-встрани. Наскоро привърших с издирването на изчезналия старозаветен Кивот, в който преди стотици години евреите поставили донесените от Мойсей "Десет божи заповеди". А в момента съм по следите на легендарната черна перла, наречена Сърцето на дракона. Преданията гласят, че тя е заровена в гробница на първия китайски император – древен владетел, известен със своята жестокост и желание за безсмъртие. Всеки, който притежава този артефакт, ще може да контролира човешкото съзнание. "Ключът" за проникването в гробницата е разделен на три части, които заедно образуват Огледалото на сънищата. Проблемът е, че те са̀ разпръснати из различни краища на света. Що се отнася до това дали е на моето ниво – определено да! Откриването на Сърцето на дракона ще бъде едно от най-големите предизвикателства в кариерата ми! Някакви други въпроси?

БСЖ: Ами да. Бихте ли откроили основните разлики между изявата си в The Infernal Machine и тази в The Emperor's Tomb?

ИД: Щом се налага. От Дяволската машина насам успях да усвоя доста нови бойни умения, хватки и ловки движения. Направо ще се изненадате, когато ме видите в действие. Станал съм невероятно подвижен и на моменти (особено под водата) светкавично бърз. Но предполагам такава е съдбата на героите – постоянно се развиват.

На първо място ръкопашният бой е вече неразделна част от моето ежедневие. Много често ми се налага да използвам юмруци и крака, за да налагам досадниците по пътя си. Вече усвоих толкова много комбинации от удари, че просто нямам думи – бия им главички, сграбчвам ги и ги налагам, а после ги блъскам в стената или ги бутам през парапета, ритам ги в главата или в стомаха, докато все още лежат...

БСЖ: Да, да, мисля, че добих доста добра образна представа...

ИД: Момент, не съм довършил. И с камшика научих едно-две нови неща. Например вече мога да обезоръжавам враговете далеч по-ефективно или да ги придърпвам и да им бия по една плесница. Трябва да призная, че е много забавно.

**ACTION / ADVENTURE**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | The Collective / LucasArts |
| сайт | http://www.lucasarts.com/products/indiana |
| хардуер | Pentium 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, DirectX 8.1b, Windows All |

PC CD ROM
2 CD



## HOLLYWOOD WAS HERE

Връзките на играта с филмите на Стивън Спилбърг могат да се открият на най-различни нива – сюжет, герои, атмосфера, реплики, музика и т.н. Всеки, който има пресни спомени от "Похитителите на изчезналия кивот" или от "Индиана Джоунс и храма на обречените", ще се зарадва на множеството паралели, които The Collective са направили с тези два филма. Действието в играта се развива след събитията в първия филм.

Така например в The Emperor's Tomb ще разберете как Индиана се е запознал със своя добър приятел У Хан (фалшивият сервитьор, който намира смъртта си в началото на втория филм). Освен това, минавайки през Хон Конг, ще посетите и ресторанта, в който Уили Скот пее всяка вечер. Става дума за досадната, красива и безмозъчна "кукла", която по лошо стечение на обстоятелствата се присъединява към д-р Джоунс в приключенията му в Индия в Храма на обречените. За съжаление обаче почти няма връзки с най-добрата част от трилогията – "Индиана Джоунс и последният кръстоносен поход".

БСЖ: Това означава ли, че повече няма да употребявате огнестрелни оръжия?

ИД: Не, разбира се. Вече мога да боравя с пушки двуцевки, различни видове пистолети, картечници, арбалети, гранати и т.н. Освен това съм добре запознат и с всякакви хладни оръжия – мачетета, саби с широко острие, метателни ножове и прочее. Мога да използвам дори и копия.

БСЖ: Някои хора смятат, че в The Emperor's Tomb сте по-скоро конзолен, отколкото PC герой? Какво ще кажете по въпроса?

ИД: Да, има нещо такова. Забелязах, че камерата, която постоянно виси над главата ми, се държи доста странно. Не ме следва плътно зад гърба и е в доста свободно състояние. Често в един момент се оказва, че зяпам директно в нея. Пък и не мога да се записвам, ужас! Но в това няма нищо кой знае колко фатално и прибавя допълнителна доза адреналин.

БСЖ: Какви препятствия срещате по пътя си?

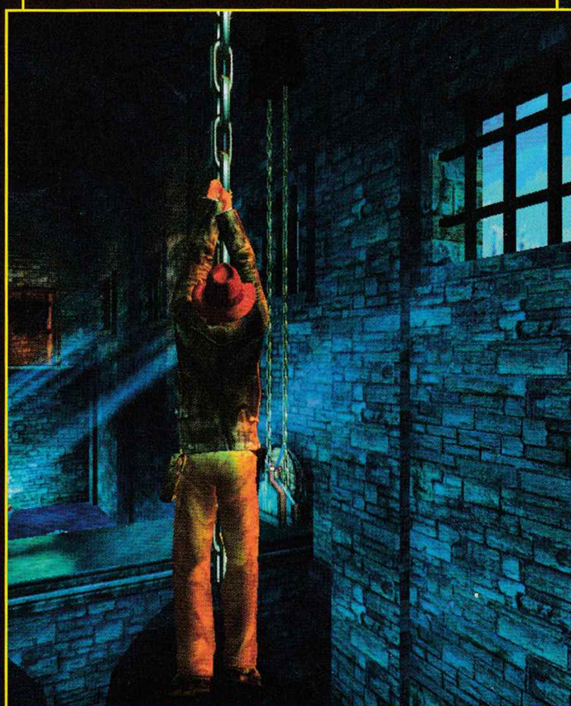
ИД: Всякакви видове капани и не особено трудни пъзели, разни мутирали крокодили, няколко акули, подземия, натъпкани с азиатски главорези. И, естествено, нацисти – направо вече ги мразя тези хора. Постоянно се бъркат там, където не им е работата. През последните години Хитлер направо се е вманиачил по окултното и всячески търси ценни артефакти, които да обърнат хода

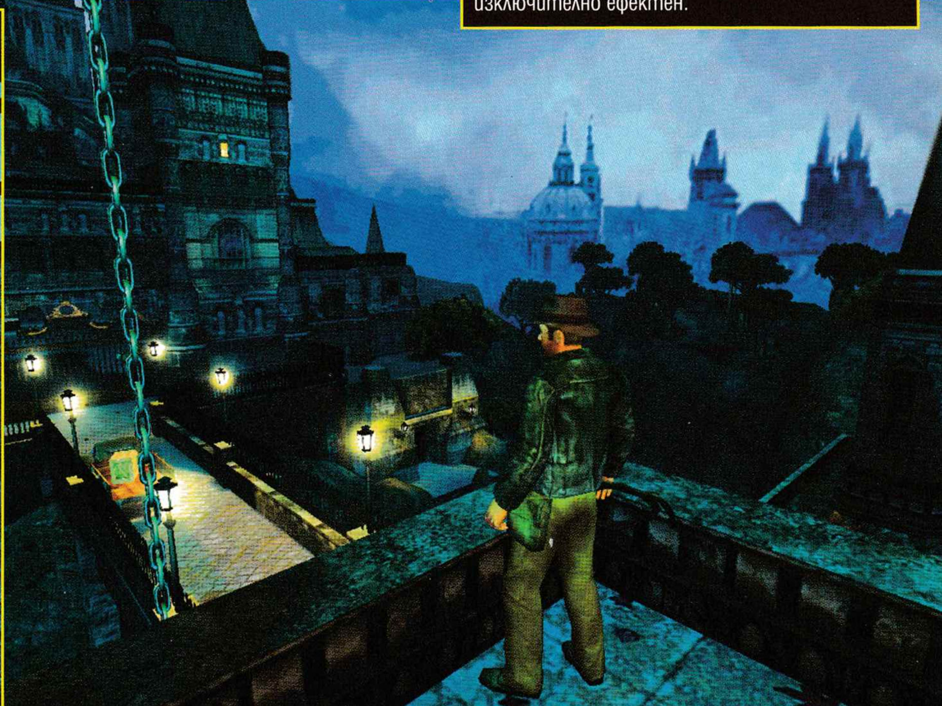
## SOUNDTRACK

Музиката в играта се придържа стриктно към оригиналния стил на Джон Уилямс, авторът на саундтрака във филмовата трилогия. Същевременно сегашният композитор се е опитал да внесе и свои оригинални идеи и елементи в мелодиите към The Emperor's Tomb. Саундтракът на играта е с продължителност точно тридесет и три минути и е изпълнен от шестдесет и пет членен симфоничен оркестър.

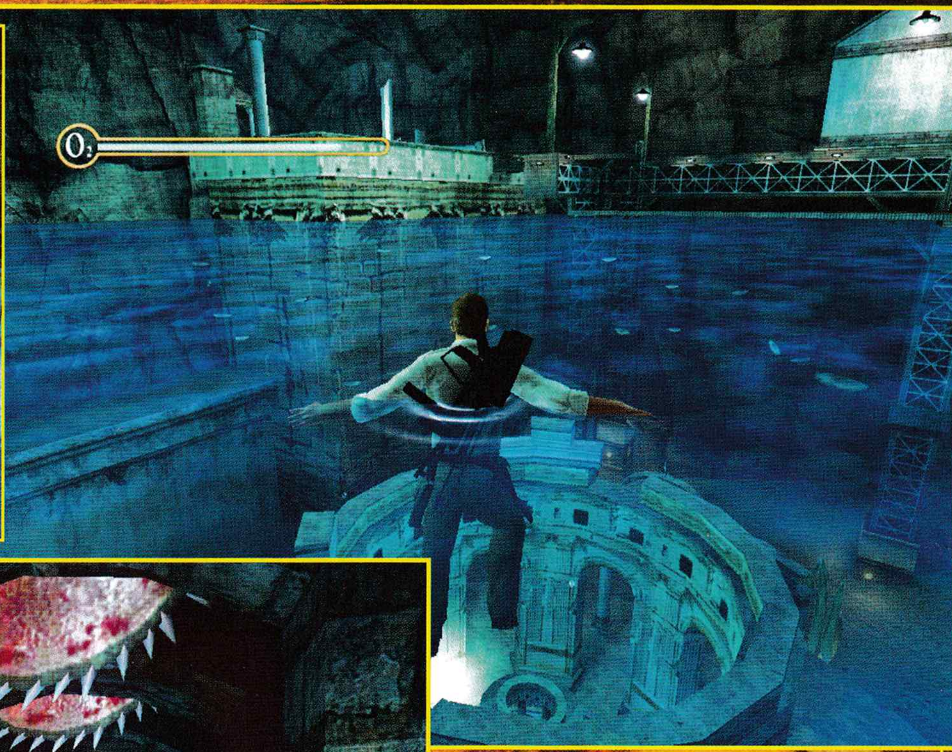
## VOICEOVER

Гласът на д-р Джоунс отново не е поверен на Харисън Форд (актьорът, който изигра ролята на Индиана във филмовата трилогия). Репликите на археолога в The Emperor's Tomb са озвучени от някой си Дейвид Есх. Той обаче се е справил значително по-добре от човека, отговорен за гласа на Инди в The Infernal Machine, и успешно е доловил по-основните гласови характеристики на мистър Форд. Крайният резултат е изключително ефектен.

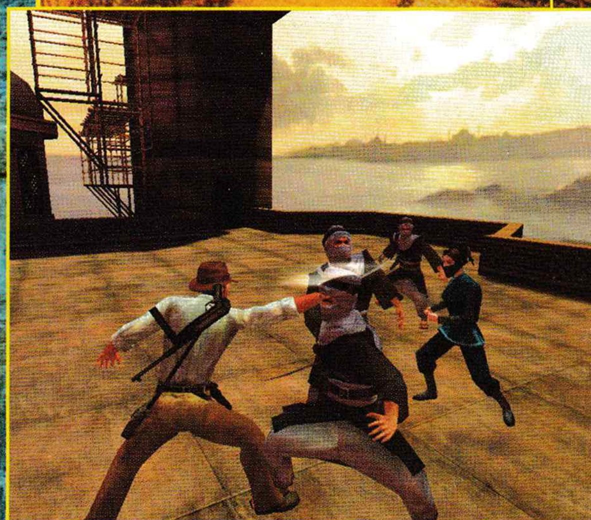














на Втората световна война. А мястото на Сърцето на дракона е в музея! И аз ще го занеса там с помощта на моята симпатична азиатска партньорка.

БСЖ: И как точно мислите да направите това?

ИД: Не знам. Но ще измисля нещо по пътя! Трябва да тръгвам...(с няколко ловки движения Индиана Джоунс изчезва в обкръжаващата растителност).

БСЖ: Ето, че имахте възможност да научите за най-новото приключение на археолога от първа ръка.

Но момент, какво е това? По пътя отсреща се задава някаква чаровна китайска девойка. Вероятно тя е помощничката, за която Индиана Джоунс спомена. Нека я заговорим... Извинете, госпожице, може ли за момент? Бих искал да ви задам няколко въпроса. Бихте ли се представили?

МИ: О, здравейте, аз съм Мей Инг, новата красива азиатска приятелка (и партньорка) на д-р Джоунс в новото му приключение. Работя под прикритие за китайското правителство, а в момента задачата ми е да отървавам задника на Инди от неприятностите, в които постоянно се забърква.

БСЖ: Звучи нескромно и интригуващо. Но как успявате да го следвате? Той изглежда доста забързан човек.

МИ: Как ли (истеричен смях)? Не чувате ли какви звуци издава, докато тича? Това пръхтене се чува на километри разстояние. И, повярвайте ми, доста е досадно. Малко напомня на една негова колежка... мисля, че се казваше Лара Крофт. И тя издаваше подобни звуци в едно от своите приключения, но при сблъсък с твърди повърхности, ако разбирате какво искам да кажа.

БСЖ: Мисля, че се досещам. Но кажете, как бихте описали д-р Джоунс?

МИ: Човек със силно чувство за хумор, гарнирано с множество иронични коментари. Женкар и лентяй. Но едновременно с това и най-добрият археолог, когото познавам. Доколкото разбирам, няма никакви промени в неговия характер през последните

години. Направи ми впечатление, че никога не се разделя със своята шапка. Дори когато някой я избие от главата му, той се навежда и си я взима отново. Странна птица.

БСЖ: А има ли какво да кажете за външния му вид и за местностите, които посещава?

МИ: О, определено Индиана изглежда по-добре от всякога. А местата, през които минава, са просто зашеметяващо красиви, диви и древни. Може сами да се убедите, ако тръгнете по неговите стъпки. Което ми напомня, че имам работа за вършене. Чао! (с два гигантски скока чаровната китайка изчезва по петите на д-р Джоунс).

БСЖ: И така, с това нашето интервю приключва... Но момент, виждам още една фигура, а подир нея вървят цял отряд войници с идиотска маршируваща походка. Приличат на германци. И идват директно насам! А разгневеният им лидер май иска да ме заговори...

АБ: Ей, ти там, с микрофона, случайно да е минавал оттук един раздърпан и потен археолог с шапка и камшик?

БСЖ: Ъ, аз ли? Да, изпуснахте го за няколко минути. Смея обаче да попитам кой всъщност сте вие?

АБ: Аз съм Албрехт фон Бек. Немски офицер, командващ войските на Гестапо, които издирват гробницата на първия китайски император, и заклет враг на Индиана Джоунс. Може да ме възприемате като един от главните злодеи в тази история.

БСЖ: Чудесно, драги ми злодею. Може ли да ви задам няколко въпроса? Какво е мнението ви за д-р Джоунс?

АБ: Не мога да го понасям, естествено. Ще ви кажа също така, че той е станал изключително хитър и коварен. Вече налага моите хора с лопати, железа, крака на маси и стъклени бутилки. А в главите им разбива цели столове. Често използва стените за прикритие, а после надничa и стреля. Дори има навика да се преоблича като нацист и да се прави на един от нас. Ужасен е! Но сега, ако все още искате да живеете, бих ви посъветвал да ме оставите на мира... (с тези думи, той поведе многочисления отряд, който започва да се препъва в гигантските храсти и не след дълго се губи от погледа).

БСЖ: Е, разминахме се и този път. По всичко личи, че след всичко това, нашият репортаж е към своя край. Аз съм Безразсъдно Смел Журналист (БСЖ) и се надявам, че ви беше интересно. Довиждане и до нови срещи!...Записваме ли още? А? В ефир ли сме? Спря ли камерата, бе? Уф, някаква гадина ми влезе в обувката...

*Владимир Тодоров*

P.S. – В текста са използвани следните съкращения: БСЖ е Безразсъдно Смел Журналист, ИД е Индиана Джоунс, МИ е Мей Инг, а АБ е Албрехт фон Бек

Когато в небето трябва да остане само един Воин на вятъра...

# ECHELON WIND WARRIORS

Когато през 2001 излезе Echelon, спомням си как подходих с доста скептицизъм към играта. На първо място беше фактът, че с изключение на Wing Comander и Star Wars сериите никога не съм бил кой знае какъв фен на жанра. Затова, когато вкарвах в CD-Rom-а светлосиния диск с продукта на Madia, честно да си призная, очаквах до половин час вече да търся с очи бутона Uninstall. Два часа и половина по-късно се запътих по посока на хладилника, тихо мърморейки под нос добре познатата ни геймърска мантра: "Баси играта, копеле, баси играта!". Не само че пред мен стоеше един от най-добрите симулатори, излизали някога изобщо, но всичко беше преведено на български (друго си е усещането, мамка му, колкото и добре да знаеш английски), а черешката върху тортата се оказа и пуснатият няколко дни по-късно Hoff сървър за мрежова игра. А както всички почитатели на Diablo и War/StarCraft добре знаят – това е единственото спасение за хората, зажаднели за мрежови битки, но неразполагащи с оригинално копие на играта или кабелен модем. :)



А и нека си го признаем – досега не се беше появявал симулатор, предлагащ еднакво количество кеф и на новаците в жанра, и на старите кримки, чиято първа дума е била "Джойстик". И нека завършим тази малка ретроспекция с кратък обзор на първата игра за тези, които са пропуснали да я добавят към лавицата си с дискове.

Планетата Велиана се превръща в арена на разразилия се бунтовнически конфликт, заплашващ целостта на Галактическата федерация и всяка колония под нейна защита. Въоръжени с опасни нови технологии и оръжия, правещи ги почти непобедими, велианците се хвърлят в изпълнението на главната си задача – да хвърлят галактиката в хаос и да смачкат съпротивата на всеки, който им се опълчи. Като пилот на Галактическата федерация си назначен в нападателно крило, призвано да спре яростните атаки на бунтовниците.

### Воините на вятъра

И така, ето че най-накрая се появи и така очакваното продължение. С други думи – очакванията ми бяха повече от големи. Още с началото на първата мисия зацвилих от кеф, когато играта ме постави в ролята на инструктор на младите кадети, позволявайки ми да видя обучаващите мисии и от друга гледна точка (ако си спомняте, нещо подобно имаше и в първия Alien vs. Predator, където, след като превъртите играта, можехте да изиграете някоя от мисиите на другите персонажи, само че от другата страна на барикадата). Но това беше само бегло усещане, затишие пред буря, преди още от старта да ви хвърлят в кипящия и динамичен екшън на битката.

И така ето един кратък обзор. В Wind Warriors са запазени всички качествени страни на първата игра и дори са подобрени. Съществените добавки са не толкова новите кораби (спокойно можеше да се мине и без тях, но както се казва – от много глава не боли... освен ако

**SIMULATOR**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | MADia / Gramis |
| сайт | www.gramis.com |
| хардуер | Pentium 700 MHz, 128 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 |

PC CD ROM 1 CD



става дума за жени), а перфектно структурираните и замислени мисии. Историята на Echelon: WW се развива през 2351-ва. В сингълплейър кампанията, развиваща се в продължение на 40 мисии, отново ще поемете ролята на пилот-изтребител. Както вече споменах, именно структурата на задачите е един от най-силните козове на играта. Освен стандартните мисии в стил "патрулирай из района и унищожи всеки появил се враг" и "опази/унищожи ескорта", които ви се възлагат от щаба преди началото на полета, има и други. Те изникват по време на самото изпълнение на задачата в зависимост от ситуацията.

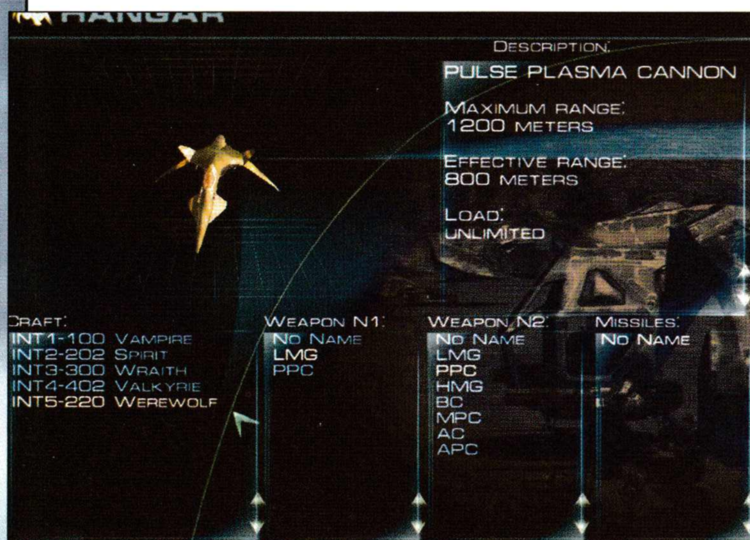
Другото нещо, което адски ми хареса, беше нелинейността на сюжета. Освен задължителните мисии туктам ще се появяват неофициални задачи, изискващи доброволното ви включване. Например прокрадване дълбоко във вражеска територия с цел индустриален саботаж или шпионаж. В зависимост от тяхното успешно/неуспешно изпълнение ще се променя и сюжетната линия, както и позицията на врага. А говорейки за противника, пак ще се срещнете с познатите ни от първата част велианци, този път добавили към хангара си няколко нови изтребители и бомбардировачи.

### Hardware

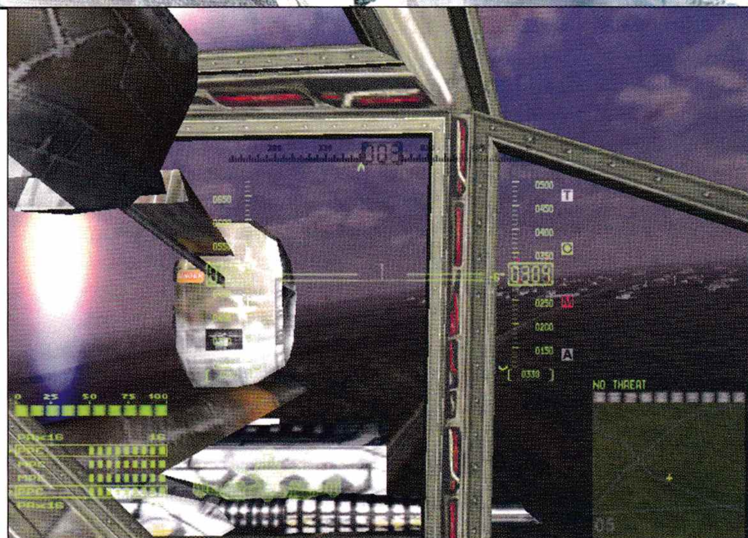
Основно летящите машини се делят на три типа: изтребители, прехващачи и бомбардировачи. Казвам "летящите машини", защото звездолетите в Echelon повече наподобяват фантастични версии на днешните хеликоптери, отколкото на типичните самолети. С други думи – корпусът е основната част от структурата, а крилата имат не толкова мобилна функция, колкото изпълняват ролята на платформи за закачане на оръжията.

Преспокойно можете да продължите да летите без някое от тях, а ако ви очукат тотално, то с малко повече умение можете да докретате до хангара за поправки и отново да се впуснете в боя. Също така е възможно да застанете хоризонтално на едно място във въздуха, да се спускате или издигате по вертикала или дори да strafe-ите, избягвайки по този начин неуправляеми вражи ракети.

Пак повтарям – това не е просто самолет, затова и основните правила при управление на авиацията тук не важат или поне не по същия начин. Затова ако сте ас на Battlefield (доколкото можем да приемем аркадното управление на авиацията в нея), то не очаквайте при първото сядане в кокпита на някой от самолетите на Echelon да постигнете главозамайващи успехи. Слава богу това не е минус за играта. Управлението е толкова интуитивно, че дори и никога през живота си да не сте хващали джойстик, след обучаващите мисии ще придоби-







ете нужните умения, за да се справите с някоя от по-сериозните задачи, а с практиката идва и съвършенството – нали така. :) Освен това трите степени на трудност – реалистична, нормална и аркадна правят играта достъпна за доста широк спектър от геймъри.

Други малки опции, които могат да се окажат животоспасяващи за необръгналите в жанра, са възможността да имате неограничени амуниции и да не се отчитат щети при сблъсък със земята (адски полезно за втората мисия, където трябва да бръснете тревата между каньоните и да не се вдигате на повече от 20 метра височина). Ето и един малък съвет за начинаещите: точно до главното кръгче на мерника ви има един подвижен ромб, показващ къде точно ще отиде изстреляният от вас снаряд. При маркиране на цел пред големия червен кръг, който я обозначава, има и едно малко кръгче – ако ромбът на вашия прицел бъде поставен върху него, можете да сте сигурни, че само след няколко изстрела от врага ще е останала само купчинка евтин скрап.



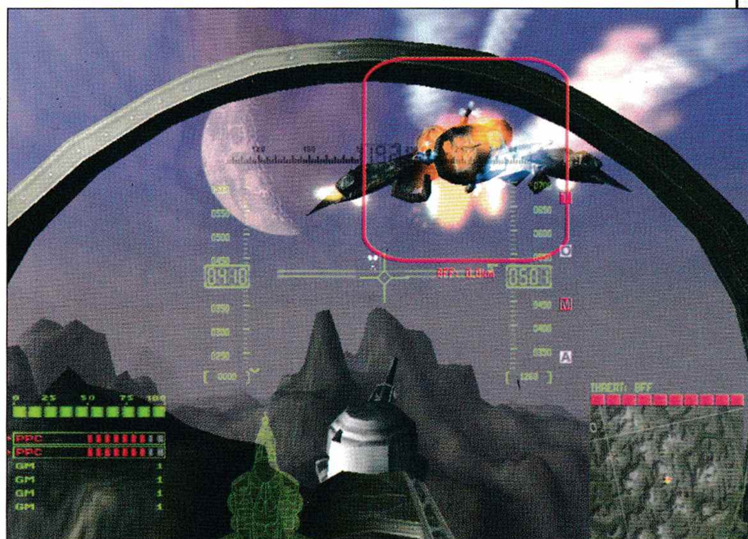
Хангарът ви също е поразширен, но ще оставя на вас да се запознаете сами с новите бойни машини, за да не ви развалям удоволствието. При оръжията най-любими ми станаха плазма ракетите. Не само че имат унищожителната сила на обикновените, но както всички други всички плазмени оръжия постепенно възстановяват количеството си. Когато сте с тях, няма опасност да разчитате само на бордовите скорострелни оръжия след изтощителна битка с някоя по-масивна цел.

### Един малък брилянт

Тук смятам да ви разкажа за "WOW!"-елементите в Echelon: Wind Warriors или казано с други думи – за нещата, които най-много ме изкефиха. На първо място това е графиката, въпреки че за нея ще говоря отделно. Просто не мога да не отбележа, че рядко се срещат игри с подобни визуални бонбончета, които вървят така плавно и на по-слаби машини. На второ място е маниашкото актьорско присъствие и репликите. Адски ми беше кеф, когато след успешно завършване на мисията и завръщане в базата операторът на полетите сподели в ефир: "Човек, ти си луд бе, щях да се насера на стола, само докато те гледах!". Или пък когато капитанът ви заповядва: "Искам да летите толкова ниско, че топките ви да бръснат земята!". Просто мания.

Другият особено кефещ елемент е, че това е един от малкото симулатори, при които практически летите на звездолети, но в същото време имате и земя отдолу. Това създава особено адреналиново усещане и постоянната опасност, докато маневрирате, за да се измъкнете от преследващата ви ракета, да се забиете в повърхността. Друга бира са бързите преследвания в каньоните, при които всеки грешен завой може да означава превръщането ви в прах или еуфорията, която ви обзема, щом врагът пропусне завойчето и се натресе в някоя скала.



Не са рядкост и сцени, познати ни от филма "Денят на независимостта", когато в последния момент вдигате машината си, за да забиете противника в поредната скаличка. Тук е мястото да споменем и level design-а. Освен горепосочените каньони, ще имате шанса да изпълните красиви камикадзе-маневри над мостове, около трийсет вида сгради, възвишения и любимите ми горички.

**Графика, звук и всичко останало**

Енджинът на Echelon е запазен, но броят на полигоните и детайлността са увеличени. Затова някои наричат Wind Warriors и с името Echelon 1.5. Това означава само, че на екрана си пак виждаме перфектно направени терени, още по-добре реализирани бойни единици. Графиката е доста пипната, въпреки че от пръв поглед промените не могат да се забележат. При по-близко прелитане над водни повърхности обаче ще видите динамиката в тях, отраженията на слънчевата светлина и сянката на машината ви, както и малките вълнички, образували се от джет-струята на двигателите.

Оръжията също са пипнати, както и ефектите от изстрелите – особено големите, а и не толкова големите експлозии. В момента, когато някой започне да ви перка, ще видите малки чаркове да се разлитат от самолета ви, а ако сте прекалено близо до току-що унищожения враг, нищо чудно откъснато негово крило или парче от корпуса да ви фрасне по носа, отнасяйки половината от наличните оръжия например. Тук е и мястото да спомена един малък бъг. При по-ниски резолюции или по-стари драйвери за видеокартата малко се размазва текстурата на вашата машина, но това е козметичен дефект и сигурно го дължа на бетата, която играх.

В звуково отношение нещата също са подкарани към по-добро. Музичката е ненатрапваща се, скоростна и приятно пасваща на ставащото на екрана без да ви докарва нервни кризи. Вече споменах маниашките диалози, които водите с командването или уингмените си. Добавена е опцията за пряк диалог освен стандартните команди. Самото озвучение на самолета е достатъчно реалистично, за да ви се прииска да нахлупите каската на дядо от Втората световна, която ръждясва в мешката в мазето, и да си представите, че е пилотски шлем.

На финал ще спомена, че са добавени и доста нови мултиплейър карти, на които да подпукате приятелчето. Сега ви оставям, че джойстика ми взе да изстива. А ако нямате такъв – не се притеснявайте: Echelon: WW се управлява достатъчно интуитивно и с мишка.

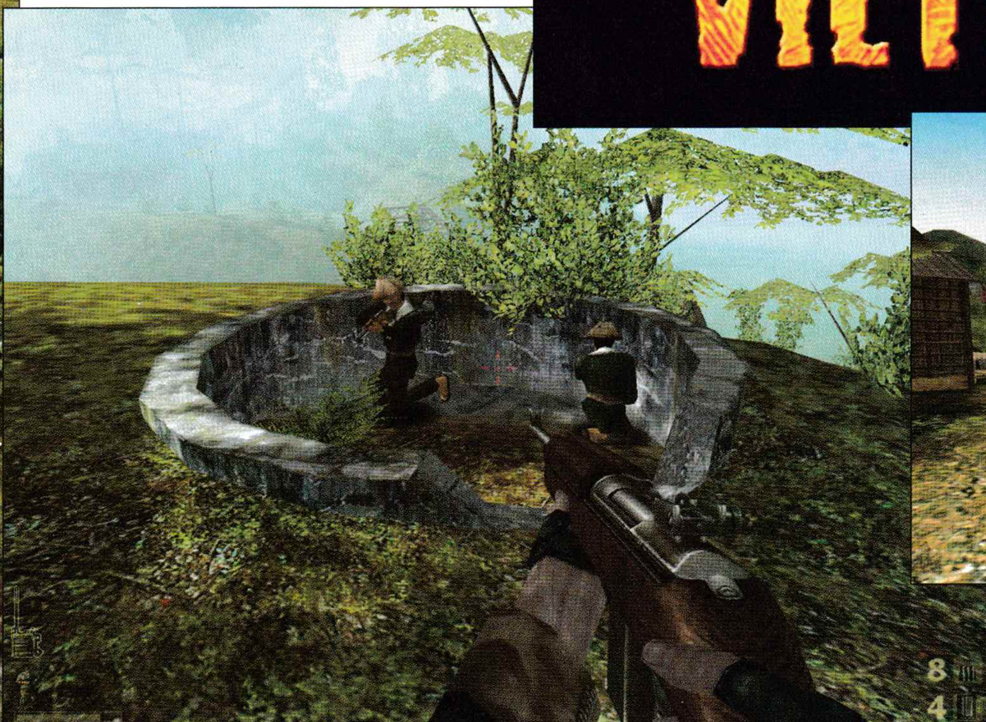
*Георги Панайотов*



Перфектна сага за Виетнамската война

# VIETCONG

През цялата ми геймърска кариера съм се чудил защо издателите не обръщат достатъчно внимание на Виетнамската война. И ето тази пролет получих две изненади. Миналия месец имах възможността да въртна Line of Sight: Vietnam, а





този – Vietcong. Историите на двете игри удивително си приличат, но това е разбираемо – все пак разказват за едно и също. Това важи в същата степен за оръжията и облика на нивата. Тук основните прилики свършват.

Много интересен момент в предисторията на Vietcong са екипите, които я създават. Основният разработчик е Pterodon. Това е младо дизайнерско студио, което е базирано... познайте къде? В братска Чехия. Основатели са Михал Яначек и Ярек Колар през не толкова далечната 1998 година. Те работят в сдружие с небезизвестните Illusuion Softworks (Mafia и Hidden & Dangerous). Бях впечатлен от професионализма, с който двамата чехи са подходили към създаването на играта. Идеята възниква през лятото на 2000 година. След множество разговори и дискусии с приятели и колеги им хрумва, че Виетнамската война е много подходяща за създаването на first person shooter. След няколко месеца усърдно събиране на информация и изучаване на американските военни архиви младите дизайнери все още не са доволни от количеството материали, с които са се сдобили. Тогава те решават, че най-добрият начин да намерят това, което им е нужно, е да отидат на място във Виетнам. Интересен факт е, че името на виетнамския им домакин Le Duy Nhut е използвано за един от героите в играта.

През няколкото седмици на пътешествието Михал Яначек и Ярек Колар правят огромен брой снимки и видеофилми на флората, фауната и релефа. Не пропускат да посетят и музея Ку Чи, който е известен с напълно възстановената си мрежа от подземни тунели. Същото старание прилагат при изучаването на оръжията и превозните средства, използвани през войната. Безспорните им усилия определено са оказали положително влияние върху околната среда в играта.

Историята започва през

## 1967-ма

Главният герой е Steve R. Hawkins. Той е лидер на елитен тим А-216 от Група 5 на американските специални части. Екипът се състои от шест човека. Всеки от тях е надлежно обучен и е експерт в специфична област. Това са J. Crocker – медик, P. J. Defort – радист, Le Duy Nhut – водач, C. J. Hornster – картечар, T. Bronson – инженер, а вие, тоест Steve R. Hawkins – командир.

Според създателите си Vietcong е first person shooter с тактически елементи. За първото съм съгласен, но за тактическите елементи може да се поспори. Вашите подчинени в повечето случаи изчакват докато разчистите терена от VC и тогава се присъединяват. Това най-ясно проличава в брифинга след всяка мисия – фраговете са 15 към 1 във ваша полза. Не ви пожелавам също някой от съекипниците да влезе след вас в множеството подземни тунели. Връщането назад е почти невъзможно.

Най-полезният ви бот-съекпиник безспорно е водачът. Той винаги знае точната посока и какво трябва да се направи. Докато сте с него, безцелното лутане ви е спестено. Освен това във внезапните престрелки той е най-оправен, както си личи от броя на убитите врагове. Говори местните езици, което му помага да се разбира отлично със селяните.

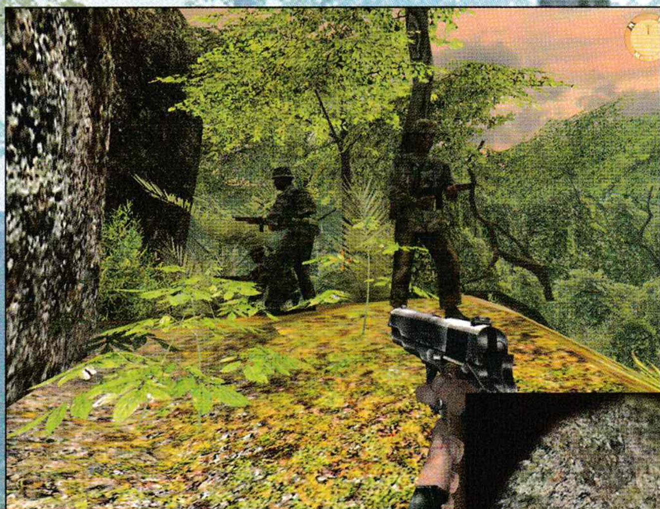
На второ място определено е медикът. След всяко раняване сам ви намира и лекува. Ролята на радиста е да ви осигури постоянна връзка с щаба. Чрез него получавате нови заповеди и докладвате за свършената работа. Също така може да извикате подкрепление, да насочвате артилерийския огън или да поискаме

### 3D TACTICAL SHOOTER

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Take 2/GoD Games |
| сайт | www.vietcong-game.com |
| хардуер | Pentium 700 MHz, 128 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 9 |




2 CD





евакуация. Инженерът пък винаги любезно ще ви снабди с боеприпаси. За жалост колегите ви са по-полезни между престрелките, отколкото в самите мелета.

Играта предлага

### двайсет драматични мисии

Основното, което ще ви се наложи да правите, е да се промъквате, да се прицелвате и да стреляте. Задачите са доста разнообразни. Те варират от баналното прочистване на определена територия, през издирването на изчезнали войници, до защита на собствената база от атака на виетконгците. Веднага щом пристигнете, командирът на поделението ви отвежда до личния ви бункер. Интересна особеност на играта е, че между повечето мисии се връщате в базата. Така можете на спокойствие да обикаляте наоколо или да използвате учебното стрелбище, ако имате нужда от упражнения. Друга приятна добавка е вашият дневник. Винаги, когато сте в бункера си, можете да го прелистите.

Релефът на картите е повече от разнообразен. В играта липсва еднообразието на терена от Line of Sight: Vietnam. Горите не са така гъсти и откриването на враговете не е толкова трудно. За сметка на това джунглите са пълни с капани. Тези клопки напълно реалистично пресъздават истинските, използвани от изобретателните виетнамци през войната. Докато се промъквате, винаги си гледайте в краката. В повечето случай капаните представляват тънка жица, свързана или с граната, или с лост, който ви пробожда с няколко шипа. Не така лесно обаче се откриват ямите, пълни с колове, защото са умело замаскирани.

### Вражите войници

обикновено са струпани на няколко стратегически места. Между тези позиции спокойно можете да си представите, че сте на разходка и да се насладите на природата.

Интрото, с което започва първата мисия, еднозначно показва, че екскурзията на чешките дизайнери до Виетнам не е била напразна. Всички пейзажи са с качеството на снимки. Джунглата е много красива и определено радва окото. Цветовете са наситени, контрастни и невероятно реалистични. Флората е детайлно пресъздадена. Това е първият shooter, в който виждам насекоми. Големи пеперуди, обагрени в ярко синьо прелитат насам-натам. Във тунелите задължително има плъхове, така че който го е страх от тях, да не влиза.

Американската база е направена отлично. Тя си има всичко необходимо – телени заграждения, портали, окопи, бункери и картечни гнезда. Освен това е прилично голяма. Селата на местните също са изпипани, дори в най-малките детайли. Това важи в същата степен и за старите френски бункери и мостове. Едно от нивата преминава изцяло под земята. По моя преценка то е най-трудното. Километрите непрогледни тунели, пълни с жълти комунистчета и капани, ще ви отчаят многократно.

И външният вид на живите единици е на нужното високо ниво, което е напълно нормално за нова игра. Все пак нито моите подчинени, нито виетнамците блестят с невероятен дизайн. За изкуствения интелект на опонентите ми не мога да кажа твърде добри думи. Групичките от по двама-трима комунисти, дебнещи в гората, използват като основна тактика за оцеляване бягството. Малко по-добре организирани са виетконгците, които удържат укрепени позиции. Те си подават само главата и автомата от окопа или храсталака, стрелят, след което се скриват.

На избора на геймъра играта предоставя повече от 20 исторически оръжия. Благодарение на взискателността на чешките дизайнери всички те изглеждат и звучат подобаващо реалистично. В играта участват и няколко превозни средства – хеликоптер UHD1, Jeep, Газ 69 и други.

Като голямо предимство на играта ще отбележа нейните звукови ефекти. От пеенето на птичките до цвърченето на плъховете, всичко гали ухото. Музиката определено допринася за по-доброто вникване в атмосферата на войната. Навсякъде ще ви съпътстват хипарски хитове.

Като повечето нови шутъри Vietkong блести със своята графика. Но слабото му място е геймплеят. Именно там трябва сериозно да поработят разработчиците. Ако той бъде подобрен, играта определено ще се хареса на масовия геймър, не на последно място и заради приличния мултиплейър. Който си пада по красиви джунгли, трябва да я изиграе.

*Димитър Трифонов*

Само мъртвите ще видят края на войната! – Платон

# DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Знаете ли, трудно се пише за игри като DF: BHD. На първо място конфликтът в Ирак малко или много адски се доближава до събитията в Сомалия, разглеждани в играта, а ако сравните кадрите от геймката с тези от CNN, можете да кажете, че са правени на едно и също място (е, не съвсем – иракчаните са малко по-дебели и брадясали от сомалийците, но иначе разлика почти няма). Като оставим настрана актуалността на продукта на Novalogic, появява се и втори проблем – Delta Force е поредица с традиции и легиони от фенове по целия свят и каквото и да се напише за играта, трябва да е перфектно, защото материалът ще бъде разглеждан под лупа. Но от другата страна на монетата е възможността да съм един от първите, докоснали се до това малко бижу и да се заклещя в него за 3 дни, изключвайки телефони и вживявайки се дотолкова, че почти проговорих арабски. Но нека минем към

| TACTICAL SHOOTER | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Novalogic |
| сайт | www.novalogic.com/games/DFBHD |
| хардуер | Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video Card, Windows All, DirectX 8.1 |

PC CD ROM 1 CD



### The Mission Briefing: When?

Годината е 1992-ра, мястото – Сомалия. Гладът и мизерията са плъзнали сред населението като гнойни пъпки по 14-годишно младежко личице. Америка, вживяла се в ролята на ангел-хранител на онеправданите, се впуска в хуманитарна мисия – с помощта на "сините каски" на Обединените нации да разпределя помощи сред населението. Но се появява проблем – новото правителство, оглавено от Мохамед Айдид налага терор над населението, отнемайки му предоставените продоволствия Това докарва смъртоносен глад с над 300 000 жертви. Създалото се напрежение прераства във въоръжен конфликт между американските и UN силите срещу милицията на Айдид. По време на операция (погледни карето), чиято цел е спиране на конфликта, се стига до едно от най-баталните сражения на американската армия през последните години. Седем отряда от рейнджъри и Делти форс са изолирани в столицата на Сомалия – Могадишу за няколко дни, давайки само 18 жертви срещу безумните около 1200 – от страна на сомалийците.

### Who?

По време на играта ще поемете ролята на член на един от отрядите Делта Форс или рейнджърите. Ще ви помагат членове на UN корпуса. Въздушната подкрепа се осигурява от хеликоптери Black Hawk и Small Bird (въоръжение – по една многоцевна картечница на всеки борд и Hell Fire ракети за поразяване на наземни цели). Докато сте на земята, ще можете да разчитате на прикриващ огън от Хъмвита с прикрепени 50-милиметрови картечници M-60 на купола.

Очаквана съпротива: Между 50 и 500 войници от милицията на Айдид с малокалибрени оръжия, автоматични карабини AK-47, RPG-та (не, не е Ручной Противотанковы Гранатомет, а Rocket Propelerd Grenade :)) и Technicals – джипове с монтирани 50-калиброви картечници на каросерията.

### What?

Целта на мисиите ни е да осигу-





рим защита на конвоите с хуманитарна помощ, разчистване на вражи бази и специални задачи с цел саботаж на комуникациите и продоволствените линии на Айдид.

### Играта

Въпреки че носи името на книгата и филма DF:BHD не се ограничава само със събитията от операция "Айрин". В продължение на около 18 мисии ще се запознаете с особеностите на конфликта (в концепцията на играта има огромен напредък), различните оръжия, с които разполагате, враговете, срещу които ще се изправите, и техниката на ваша страна. Те образуват нещо като огромен Tutorial, целящ да ви подготви за черешката на тортата – 4 мисии, захвърлящи в сърцето на бурята от октомври 1993-та. За разлика от предишните заглавия тук не сте самотният воин, прикриван от максимум един партньор. Също така не сте и главната фигура, а просто един от войниците. Често задачата ви ще е да прикривате частта, заела се с изпълнението на главните цели на мисията. Добрата координация със съекипниците ви и правилното изпълнение на конкретната задача са жизненоважни за успешния ви прогрес.

Мисиите са адски разнообразни и разчупват малко каноните на жанра. Освен стандартните прикриване/разрушаване на конвой, прочистване на периметъра от врази и залавяне на заложници, ще можете да се вживеете в ролята на картечар на Хъмви, проправящ пътя на основните сили. Атмосферата на конфликта е пресъздадена перфектно. Още в самото начало на мисията ще се почувствате на бойното поле. Град Могадишу е пресъздаден едно към едно с реалността: с разрушените си сгради, въргалящите се отпадъци по улиците и гладните туземци, замерящи с камъни вас и колегите ви.

Най-често сраженията представляват бързи и заредени с адреналин престрелки по тесните улички или истински кланета по площадите. Поради факта, че в по-голямата част от играта действието се развива на градски терен, а враговете ви са наистина много, напълно изчезва елементът с дебненето по кьошетата. Това води и до една от малкото негативни страни на играта – само в

### МОГАДИШУ

Сомалийската столица Могадишу е седалище на централизирано правителство, основано през октомври 2000 г. след десетилетия анархия. Воюващите кланове, въвлекли страната в гражданска война, все още се борят за контрол над него. Поради тази причина новият кабинет няма пълен контрол над целия град.

### СЕМЕЙСТВО СОМАЛИЙЦИ




### ОПЕРАЦИЯ "АЙРИН"

Вследствие на започналия конфликт и събитията от 1992 г., американското правителство е изправено пред сложен проблем. От близо шест седмици Делта форс и рейнджърите не успяват да заловят Айдид. За да се спре разразилата се гражданска война, е предприета операция с код "Айрин". Нейната цел е арестуването на главните генерали и министри на Айдид. Мястото е Могадишу, времето – октомври 1993 г. Първите етапи на задачата са успешни – американските войски успяват да пленят VIP персоните и да ги натоварят в камионите от конвоя. Всичко протича по план до момента, когато един от хеликоптерите е свален от вража ракета. Сомалийската милиция отцепва района с барикади по улиците, а американските военни части попадат в капан и дават 18 жертви след тридневни боеве. Инцидентът кара президента Клинтън да издаде указ за изтегляне на корпуса от Сомалия през 1994-та. По-късно се появява и книга, носеща името "Black Hawk Down", по която е заснет и филмът, излязъл миналата година.

една от мисиите можете пълноценно да използвате снайпер. Във всички останали изборът ви на въоръжение се свежда до автоматични карабини или тежки картечници.

Ако обобщим: геймплеят е адски маниашки, бърз и адреналинов като в Quake, но подплатен със солидна доза реализъм (правилото "един изстрел – един труп" и оскъдицата от амуниции). Ако започнете да изпразвате по половин пълнител на човек още в самото начало, скоро ще бъдете по-беззащитен от девица в Борисовата градина в два през нощта.

### Tools of Dead

Като оставим настрана стационарните пушкала, имате предостатъчен избор от оръжия. Автоматични карабини M-16 и CAR15 (с оптика, без оптика, с подцевен гранатомет и т.н.), 3 тежки картечници, 4 снайпера, едно smg-MP5S. Изборът ви на вторично оръжие се свежда до пистолети "Колт" или "Берета", както и една пушка-помпа, противопехотни мини, гранатомет и силно експлозивни заряди. Освен тях всеки рейнджър носи по няколко димки, флашки и нормални гранати.

Изборът на оръжие страшно зависи от целта на мисията – често тежката картечница е по-доброто решение, но докато се спуснете на земята, трябва да прочистите покривите от врагове, а в този случай помага само оръжие с оптика. Не можете да вземете оръжието на повален враг или амунициите му, но поне на места по картата са разхвърляни аптечки и кашони с патрони. Едни от най-готините моменти в играта са, когато трябва да прикривате приятелските войски от хеликоптер или Хъмви – тогава ще можете да усетите едно наистина приятно чувство за тотално надмощие над врага, а и да изпитате рефлексите си, стреляйки по бързо сменящи се цели.

### Армия от един

Вашият човек не само има по-красиви дрешки от предните части на играта, но и е научил и няколко нови трика. Ще можете да избирате режимите на придвижване (изправен, приклекнал, легнал), влияещи адски силно на точността и шанса да ви улучат. Освен това сте способен и да се прокрадвате и надничате зад ъглите, осигурявайки си частично прикритие. Както казах по-горе, няма да сте сам. Тук идва вторият проблем – по принцип доброто AI на партньорите ви (при нахлуване хвърлят флашки, следват ви плътно и си вършат съвестно работата) от време на време сдава багажа, което води до няколко кофти ситуации. Основният недостатък е времето, за което съекипникът ви успява да стреля след набелязването на целта. Често получавах изстрел в гърба, докато моят човек седеше и се пулеше срещу сомалийска хърба на 3 метра пред носа му. Доста гадно е и към края на мисията някой от екипа да ти се навре пред мерника, докато разфасоваш с тежката картечница редичка от врази. Резултатът – ти си предател и получаваш куршум.

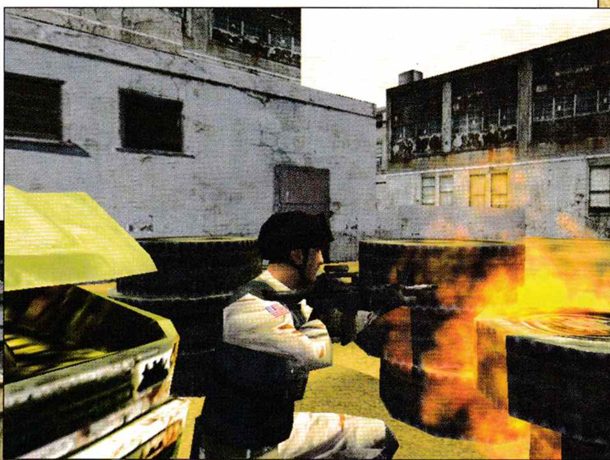
### Апокалипсис сега

Нека кажем и няколко добри думи за визията и озвучението. Novalogic този път са надминали себе си с графичната платформа – отново е адски лакома за процесор, но само какво предлага. Перфектно изпълнени модели на съюзници и врагове, още по-перфектно оформление на машините и оръжията (адски ме дразнеха в предните части, бяха като анимационни картинки, лепнати в ръцете на човека ви). В зависимост от това къде е попаднал изстрелът ви, врагът ви се превива, пада или отскача назад, оставяйки след себе си кървава следа. Водните повърхности са просто божествени за съзерцаване. Не на последно място са и малките детайлчета като отражението на слънцето в оптиката на оръжието ви, поклащащите се тревички и хвърчащата след експлозия пръст и мазилка.

Звуковите ефекти също са перфектно направени. Нон стоп наоколо ехтят изстрели, допринасящи за точно пресъздаване на фронтовата атмосфера. Ако близо до вас падне граната и оцелеете, можете да сте сигурни, че освен пищене няма да чуете нищо друго в близките няколко минути. Всичко това е гарнирано с доста готина фонова музика, бърза и енергична, перфектно пасваща на ставащото на екрана.

И накрая – забравете за IGI2 и се впускайте в този сомалийски екшън – няма да съжалите.

*Георги Панайотов*





# ИГРИ НА КРЕДИТ

## от EuroLine и ПУЛСАР

**Вземете своята любима игра (или игри), предпочитан аксесоар (джойпад, мемори карта и т.н.) или PlayStation2 от магазините на Пулсар СЕГА... и**

- ✓ **Платете за тях ПО-КЪСНО,**
- ✓ **Наведнъж или на ВНОСКИ С РАЗМЕР ПО ВАША ПРЕЦЕНКА!**
- ✓ **Без първоначална вноска, без гаранти за суми до 4000 лева, с минимална месечна вноска от 20 лева.**

***КАК?***

Като станете притежатели на *кредитна карта EuroLine* (за повече информация посетете *www.pulsar-games.com*).

***И ПО-ТОЧНО?***

1. Елате в някой от магазините на Пулсар в *София* на адреси - *бул. "Цар Борис III" №21, ул. "Екзарх Йосиф" №51* или *бул."Патриарх Евтимий" 86*, магазина на Трансфер Груп в *Пловдив* на адрес *ул. "Антим I" №5*, и магазина на Медийна къща във *Варна* на адрес *ул."Райко Жинзифов" №14*, и изберете желаната от вас игра (игри), аксесоар или видео конзола.
2. Попълнете на място заявлението за издаване на кредитна карта EuroLine. За останалото ще се погрижим ние.
3. Ако заявлението ви бъде одобрено, още на следващия ден ще можете да вземете избраната от вас стока без да плащате веднага каквото и да е!

***ВАЖНО!***

***До 50 дни гратисен период.***

***Необходими документи:***

- ***За кредит до 2000 лева*** - лична карта
- ***За кредит над 2000 лева*** - потърсете информация на *www.pulsar-games.com*

***На вниманието на собствениците на Компютърни зали и Интернет клубове!***

Това е вашият шанс да се сдобиете ВЕДНАГА с оригинален софтуер, който да легализира вашия бизнес, и да го изплатите на вноски по ваша преценка и в удобен за вас момент!

***ВАЖНО!***

***Това НЕ Е лизингова схема на изплащане!*** В този случай, веднага след като кредитът ви бъде одобрен (в рамките 24часа), вие ще получите фактура за избрания от вас софтуер на името на вашата фирма, независимо от срока, в който смятате да го изплатите! Което означава, че имате пълното право *ДА ИЗПОЛЗВАТЕ ТОЗИ СОФТУЕР С КОМЕРСИАЛНА ЦЕЛ БЕЗ КАКВОТО И ДА Е ОТЛАГАНЕ!* Но не забравяйте, че това не изключва необходимостта от валиден лицензионен договор като задължително условие за ползването на въпросния софтуер!




ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ УЕБ САЙТ ЗА ПРОМОЦИИ СВЪРЗАНИ С ТАЗИ ОФЕРТА

**www.pulsar-games.com**

***Ето и първата промоция, при която можете да се възползвате от този начин на разплащане:***

**PlayStation2 конзола + Sony DJ Mix пакет (hi-fi слушалки + музикален диск) + оригинална PlayStation2 игра**

**569 лв (с ДДС)**







СОФИЯ, БУЛ."ЦАР БОРИС III" 21
ТЕЛ. (02) 954 98 11

# ANNO 1503 A.D. THE NEW WORLD



Тежка икономика, търговия и битки - това можете да очаквате от новата немска стратегия 1503 A.D.

Предполагам, че името Sunflowers ви звучи познато. Ако сте изпуснали тяхната култова градостроителна стратегия Anno 1602, излязла преди четири години, то със сигурност не сте сред редовните фенове на въпросния жанр. Човекът, отговорен за съществуването на това малко геймстудио, съставено от петдесет човека, е Ади Бойко. То отваря врати през далечната 1993-та във Франкфурт. През 2001 година, компанията вече сътрудничи с три по-малки фирми. А именно Max Design, SEK и българите от Black Sea Studios. Sunflowers стоят зад заглавия като Anno 1602, Technomage и Holiday Island. И чак сега, след като дори и тези, които не бяха чували за малкото немско студио узнаха това-онова, ще ви кажа, че в негово лице можем да видим един изключително класен европейски геймразработчик.

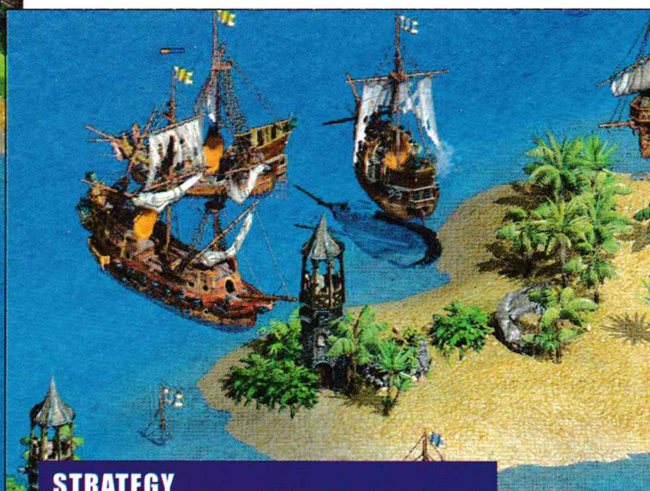
Доказателството е налице. Става въпрос за поредната им хитова игра 1503 A.D. The New World. Това всъщност е англоезичното заглавие. В Германия тя се разпространява под названието

**Anno 1503: The New World**

Това обаче няма особено значение, тъй като и с едното, и с другото име играта е адски добра. На практика разлика няма. 1503 A.D. е градостроителна или по-скоро колониалостроителна стратегия. Наричам я така, защото в нея ще се наложи да изграждаме колония от острови, да прокарваме търговски пътища между тях, както и да покоряваме различни племена. Действието в 1503 A.D. се развива сто години преди събитията в предишната част (Anno 1602). За разлика от родоначалника си обаче, в тази игра има много повече военни елементи, търговски отношения и едно изцяло ново технологично дърво, което ви позволява да обучавате гражданите си в училища и университети (най-вече на по-добри военни техники).

1503 A.D. е съставена както от интересна и увлекателна кампания, така и от различни сингълплейър мисии. Задължителен елемент за добрите стратегии са отворените сценарии и произволно генерираните карти. Този елемент присъства и тук. В началото на всяка мисия започвате с един единствен кораб, натоварен с дребно количество провизии.

След като намерите подходящо местенце за заселване, ще трябва да построите склад. Тази сграда заедно с магазините съставляват основните постройки, благодарение на които разширяваме пределите на колонията си. Магазините служат и за задоволяване на






**STRATEGY**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Sunflowers / Electronic Arts |
| сайт | http://www.1503ad.com |
| хардуер | Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, DirectX 8.1+ 16 MB 3D Video, Windows All, 1 GB HDD |

PC CD ROM 2 CD

**основните нужди на населението**

Ако удовлетворявате изискванията си, жителите на вашите градчета ще започнат да инвестират в собствената ви икономика. Затова е добре да им осигурявате нужните провизии. В случай че искате населението да пазарува, ще трябва да построите и щандове за продажба на различните продукти, които добивате. Естествено, с течение на времето обществото започва да има все по-големи и по-големи нужди и ако в началото хората са жадували



единствено за храна и дрехи, то скоро ще започнат да ви подръчкват за сол, тютюн, билки, конон (hemp – иконата за конопено поле е много любопитна: листенце марихуана или иначе казано – индийски конон), както и за кръчми, църкви, училища и т.н. Изискванията на гражданите са страшно много и за да ги задоволите, ще трябва да произвеждате всякакви неща.

Ресурсите, които са необходими за строеж на сгради, са пет – дървета, тухли, мрамор, инструменти и пари. Добивът на всеки един от първите три ще е неделима част от развитието ви, тъй като без тях няма да можете да благоустроявате градовете. Инструментите, от друга страна, се произвеждат по една доста усложнена система, включваща руда, дърво и комбинацията на тези два елемента. Въобще, целият производствен процес в 1503 A.D. е адски усложнен и включва множество компоненти. За пример ще дам производството на дрехи (една от нуждите на хората): трябва да построите ферма с овце, от която да добивате вълна. Тя има нужда от обработване в специална фабрика за дрехи. Впоследствие трябва да се транспортира до магазина и чак оттам да се разпредели по щандовете за дрехи. Както виждаме

**производственият процес е доста усложнен**

и ако случайно по-комплексните операции и вериги ви затрудняват, по-добре не се захващайте с 1503 A.D. Нещата се заплитат още повече, когато вашите граждани започнат да имат купища изисквания. За да успеете да ги удовлетворите, ще трябва буквално да си водите бележки за това коя сграда ви липсва и от коя какво добивате.

Следващ стадий в развитието на икономиката е търговията и работата с няколко колонии. За да добивате тютюн например, ви трябват специални пустинни острови, чиято цел е да бъдат единствено сателитни колонии. Тогава ще трябва да откриете търговски пътища, по които да пренасяте нужните ви стоки. Още по-тежко става, когато поведете и военни действия. Солдатите, между другото, може да обучавате в училища, където има сложно дърво от различни умения и техники. Ще трябва да охранявате градовете си благодарение на специално пригодени кули, както и да нападате други с бойните си кораби. Но в крайна сметка икономическият елемент в 1503 A.D. е най-силно застъпен. Търговията и военните действия също са доста важен елемент от играта, но без икономика определено сте за никъде.

**Очи да видят, уши да чуят**

Графиката на 1503 A.D. е радост за окото, а енджинът поддържа фантастични разделителни способности. На максимален зуум всички сгради и човечета изглеждат невероятно детайлно. Ако трябва да съм точен, визията на 1503 A.D. е сред найдобрите в жанра. Всичко е направено с много желание и личи, че програмистите са отделили доста пот върху графичната част. Саундът също е на много добро ниво. Жителите разговарят помежду си, животните издават специфичните за тях звуци, а вълните на морето се разбиват с монотонен шум в крайбрежните скали. Саундтракът към играта пък е с приятни класически мелодии и пасва идеално на атмосферата.

Sunflowers са направили една много добра колониална стратегия, която обхваща всички елементи на този жанр. Друг е въпросът дали ще имате нерви да се занимавате с такава сложна икономика. Но все пак разни хора, разни идеали. Аз лично предпочитам да не зациклям прекалено много на едно място и когато нещата се усложнят, прилично си бия камшика с чувство на удовлетворение преди да ми се е сринала икономиката. В едно обаче съм сигурен – заклетите фенове на Caeser, Pharaoh, SimCity и други подобни получиха играта, която очакваха. Сложна, тежка и адски зарибяваща – тя е това, от което всеки стратег има нужда.

*Орлин Широв*

# ENCLAVE

***Възцарете ад на земята... Или пък, ако си падате традиционалисти, бийте се в името на светлината... Това е едно епично приключение, изцяло издържано в традициите на приключенския фентъзи екшън стил***

Трудно е да се напише оригинално ревю за игра, която почти по нищо не се отличава от безбройните подобни на нея. За мое огромно съжаление случаят е точно такъв. Enclave не е лоша, но това не означава, че е добра. Според мен в палитрата от бяло и черно тя е едно безформено сиво петно. Бих казала – ехо на писъка в модните тенденции в жанра. Отражение на... Добре, май прекалих със сравненията.

### Подробностите – банални или не

Истината е, че най-лошото нещо на тази игра е тоталната липса на оригиналност. И ако не бяха добрата атмосферична музика с нежните призрачни напеви на пребледнели девойки, общо взето хубавата графика (ако не броим нерворазбиващия бъг с летящите във въздуха герои и заклещването по стените и ъглите) и приемлив геймплей, щях с радост да разсипя това заглавие. Но душа не ми дава. То не е никак лошо – дори в повечето отношения е изпипано. Просто е толкова шаблонно и лишено от индивидуалност въпреки целия си потенциал, че ме дразни до пръсване... Но спокойно! Още съм си цяла целеничка и ви готвя една супер предсказуема историйка, като ще ви спестя многото завъртени имена.

Преди много години земята е разделена от дълбока бездна, разтворила своята паст при епичната битка – сблъсък на добрите сили, олицетворени в лицето на могъщ магьосник, и легионите на злото, ръководени гигантски дракон. Оттогава се води борба между светлината и мрака... Можете да играете както като воин, изтъкан от благородство, така и като роб на мрака, което по принцип е готино хрумване. Но де да беше и на Starbreeze Studios. Или поне да беше някаква новост...

Enclave в превод е земя, обкръжена от чужди територии. Това е земята на положителните герои. Типично – главен герой в кампанията ви е празноглав бабаит със силни юмруци. Outland пък са чуждоземните владения, обитавани от коварни гадини. Отново типично – assassin е красива, но опасна злодейка, водеща тази кампания. В началото на някои мисии можете да сменяте героите си като избирате от познат ви до болка списък. Добрите герои са рицар, магьосник, друид, мадама-ловец, полуръст, гном, а лошите – берсеркер, убийца (съответства на ловеца), чародейка, лич, орк специалист по експлозиви (съответства на гнома) и гоблин. Героите, чието управление можете да поемете, се делят на три основни типа – умели в боя с хладно оръжие за близък бой, стрелци (с лъкове, разбира се ;-)) и използващи магии и заклинания...

### Геймплей

Лично на мен тъмната кампания ми харесва поне 666 пъти повече. Там поне в началото можете да наблегнете на много приятна игра със stealth-елементи. Има и много капани. Например едва забележимо въже, което задейства стрели – ако не го прескочите, остри шипове изскачат от стените и пода. Друг път пък най-неочаквано се срутват големи каменни маси. Казано с други думи – иска се наблюдателност. Например стоите пред три ръчки. Над тях обаче има куки. Когато те се задействат, трябва да сте нащрек, за да

| FANTASY ACTION/ADVENTURE | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| | PC CD ROM 3 CD |
| издател | Starbreeze Studios / Black Label Games |
| сайт | http://enclavegame.com |
| хардуер | Pentium 700 MHz, 128 MB RAM, DirectX 8.1 32 MB Video Card, 2.2 GB HDD |





се предпазите от смъртоносното им пронизване. Трябва да дрънпнете ръчките, за да си отворите врата, но лакомията тук винаги се наказва.

Когато пък доближите гърне със злато, черепите от псевдо-декорацията на стените се раздвижват и пред вас оживяват въоръжени скелети... и т.н.

Изключително много ми допадна атмосферата още в първо ниво на тази кампания – бродейки мрачните и потънали в паяжини кътчета на огромното здание, в което се намирате, изведнъж влизате в стая, пълна с пеперуди. Така красиви и неуловими.. А дали няма да има и стая с пълзящи гъсеници или нещо такова?! Не. Просто тиха красота. Подбуждаща мистериозни очаквания...

Рицарят е първият герой, който ще управлявате, ако предпочетете страната на добрите (въпреки усилията ми да ви отклоня от нея). Тук ще започнете, срещайки се с убийцата (главен герой на другата кампания) в един зандан, който е нападнат и се руши под напора на вражеските атаки. Там ви чакат капани, наподобяващи dark-кампанията – каменни маси се изсипват неочаквано, сриват се стени... Спасяваме се и сте натоварени със задачата да опазите жив единствения търговец, съгласил се да доставя стоки на обсаденото кралство Enclave.

В малко по-напреднал стадий на играта срещате и пъзели – например трябва да настъпвате цветни плочи по определен ред, за да отключите врата... Интересно е, че играейки като убийца, имате мисия, в която съответно трябва да прережете гърлото на гореспоменатия търговец. Така е с цялата история – разказана е от две различни гледни точки. Дори някои от местата съвпадат. Само че те са съответно слънчеви и весели или сенчести и мрачни в зависимост от страната, на която сте.

Нещо гадно, което важи и при двете кампании е, че няма save :'(. Има checkpoints и то разположени на достатъчно близка дистанция, но някак за мен не е същото, все пак PC-то не е конзола... Защото е тъпо да преигравате едно и също нещо, колкото и да е малко то.

Друго нещо – можете да изключите нереалистичните пръски кръв, които се сипят като кетчуп... Чудя обаче се защо. Вероятно създателите се опасяват, че хора със слаби сърца, може да умрат от страх... пардон – от смях...

За да не възроптае някой, че не съм ви дала пример за игра, от която Enclave е копирана, държа да спомена най-малкото Blade of Darkness, тъй като това е най-читавият пример, за който се сещам в момента. Макар доста по-стара, тя е по-добра, колкото и да не ми се искаше да го казвам. Има по-богат геймплей, графиката не е по-лоша, звукът е на ниво и т.н... Ако не сте я играли, по-добре си вземете нея преди Enclave... Е, ако сте я превъртели и просто нямате търпение да поиграете на нещо подобно, значи сте попаднали на правилното заглавие...

Добра или не, не мога напълно да подкрепя Enclave, защото, както ми гъбясаха пръстите да пиша, тя е лишена и от последната капка оригиналност, която би могла да има... Наистина, до известна степен е приятна и доставя удоволствие, лично на мен не ми беше неприятно да я играя. Това обаче не е достатъчно за едно изцяло положително ревю. И както виждате, това не е такова... Според мен е нужна някаква специална причина, която да ви накара да вземете точно тази игра от рафта с прашасали еднотипни заглавия. В моя случай такава отсъства. Enclave се състои почти изцяло само от бой. Е, ако това ви привлича, не се колебайте – вземете си я...

*Лили Стоилова*

...егаси, ако така се развиват игрите, скоро ще ни трябват 200-гигабайтови дискове...

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID® 2

## SUBSTANCE



**ТАКТИЧЕСКО-ШПИОНСКИ ЕКШЪН**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Konami |
| сайт | www.konamijpn.com/products/mgs2pc/ |
| хардуер | P 1 GHz, 256 MB RAM, DVD, NVidia Card |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 |

XBOX, PlayStation 2, PC DVD, 1 DVD

Тъй като всичко на тема Metal Gear досега е правено първо за конзоли, като за начало ще се наложи да ви въведа постепенно в историята. Всичко започва с първия Metal Gear, пуснат само за MXS (японска телевизионна игра) и NES (пак телеконзола, но на Nintendo) през 1987-ма. Действието се развива в черна Африка и по-точно в държавата Outer Heaven. Там тумба луди учени и откачени войнолюбци правят ново оръжие, което е на светлинни години пред най-модерните. Американското правителство изпраща своите най-елитни и високотехнологично оборудвани части Fox Hound, водени от Gray Fox, да проникнат тази крепост. Два дни след това връзката с тях е загубена. Единственият осъществен радио контакт е прекъснат след репликата: "...metal gear..." Правителството е принудено да изиграе и последния си коз – боеца с кодово име Solid Snake. Той намира Сивата Лисица и разбира, че Metal Gear дефакто е огромен крачещ танкоподобен робот зареден с ядрено оръжие. След огромна подземна битка, разбира се, го побеждава.

В последвалото продължение Metal Gear 2: Solid Snake, пуснато 1990 година за MSX2, гениалният учен Kio Marv създава

**ограничено количество от субстанцията Oilix**

която има феноменални свойства. Докторът и субстанцията обаче биват отвлечени и закарани в държавата Занзибар (където е роден Фреди Меркюри, покойният вокал на групата Queen). С притежаването им нейните ръководители стават световна сила, която поради своите агресивни настроения, става и много опасна.

Fox Hound, под ръководството на CIA (Central Intelligience Agency) поемат случая. Разбира се, намесва се и Solid Snake. Той спасява доктора и разрушава поредния Metal Gear. По време на финалното сражение обаче той попада и на своя бивш съекипник Gray Fox. Битката им е жестока и оцелява само Snake. А когато идва време за финалната баталия с Big Boss, Snake разбира, че е негов син. Когато истината излиза наяве, Solid Snake зарязва всичко и заминава за Аляска.

През 1998-ма на бял свят се появява и Metal Gear Solid. Тя излиза за PSX и PC. Там действието се развива през 2005 година. Този път Fox-Hound са завзели US военна база за складиране на ядрено оръжие. Името и е Shadow Moses. Мисията цели проникване и разузнаване, а агент е Solid Snake. Той избива враговете един по един и разкрива, че не е син на Big Boss и че има генетичен брат-близнак Liquid Snake, който е лидер на Fox-Hound. Разбира се, след като унищожава поредния Metal Gear, сблъсъкът между тях е неизбежен и победата е на Solid. С идването на края на играта се разбира също, че зад проекта седи не кой да е, а правителството... Но за да я има настоящата статия, от Shadow Moses с жизнено важни данни за железните роботи се измъква Revolver Ocelot... А Solid Snake за втори път заминава за Аляска с единствената мисъл:

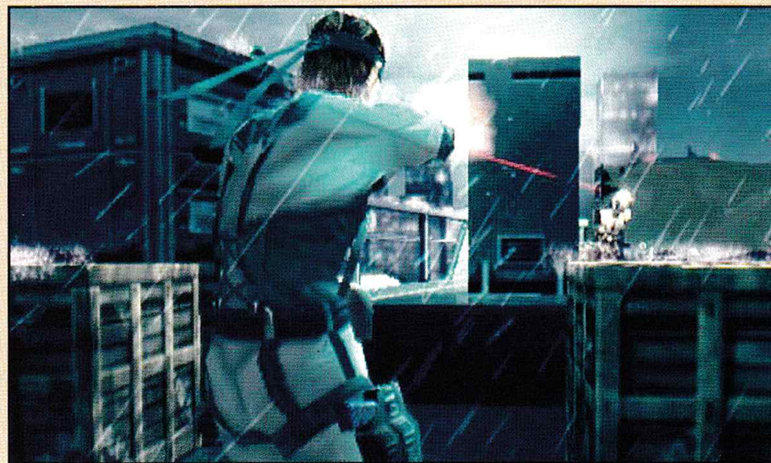
**Никога повече Metal Gear да не заплашва света.**

Как се заформя историята в поредната част, ще разберете след като се сдобиете с DVD Drive, направите инсталация от 3.5 до 7.6 гигабайта, разполагате с NVidia видеокарта и процесор около/над 1 гигахерц. За да е пълно удоволствието, вземете и джойпада на съседа назаем. След като се "сдобиете" с всичко това, време е да се потопите във втората част – Metal Gear Solid 2: Substance, адаптирана за PC.

Казвам не случайно "да се потопите". Това просто е най-верният глагол. Играта е много-много добра. Направо зарибяваща. Проблемите за PC геймъра обаче също са много. Като за начало управлението е налудничаво – използват се повече бутони, отколкото пръсти има човек. Освен това има и комбинации от няколко натиснати едновременно копчета. За радост, това не се случва често. Аз лично пробвах десетина варианта на преконфигурация и не можах да напипам верния начин. Затова и извадих от чекмеджето креативската Cobra2 USB и управлението заспа.

Идва обаче следващият проблем: графиката. Хем е 1280x1024 и всички плъзгачи са на стойност MAX, хем нещо не е наред. Малко е ръбата, леко е насечена, пресилили са се малко с blur ефекта (правен е заради лаптопите







предполагам и добре, че се маха). Другото е, че екранът по мое мнение, не се използва оптимално. Поредният проблем за нашего брата идва от четенето и слушането на дълги брифинги. Дори и този в самото начало е достатъчен, за да се изпотите и да си припомните кога за последно сте били на английско чаено парти.

Друго неудобно нещо е интерфейсът на самата игра и управлението на героя. Под "управление" разбирам не местенето му по екрана, а всичко останало, което ви се налага да правите. За да ни помогнат, авторите са добавили тренировъчни мисии, които са задължителни. Има такава на три нива: Begginer, Intermediate и Advanced. Ще спомена само, че на ниво начинаещ се учите да хвърляте предмети, да гледате зад ъгъл, да се катерите, да се превъртате настрани и напред, да влачите враговете и да отваряте шкафове... Няма да ви казвам, че е повече от необходимо да ги минете само по 2 пъти, ако сте играли подобен тип игра на PlayStation и поне по 4-5, ако не сте виждали такова животно.

Друго странно нещо е така нареченият радар. Това е уредът, разположен на екрана, който ви показва къде има врагове, къде сте вие и накъде гледате. За мен в началото беше непонятно как да се ориентирам с него, но се свиква. За максимално удобство има няколко варианта, които също са обяснени в traning мисиите.

Но ако човек се пребори с тези неща, не се отказва лесно и нервите му са здрави,

**след 2-3 нощи привикване**

го чакат още много дни и нощи игра. Наистина са толкова! Най-малкото, защото мисиите са огромни, защото са много и както с всеки stealth action отиграването в стил "бягай, че ида с голямото чифте" не работи. Приспиването на враговете, заобикалянето им, както и номерата от типа да оставиш чуплив предмет на другия край на коридора и да се скриеш, са разковничето на играта. А когато се появи гард, стреляш по предмета, той тръгва да види за какво става дума, а ти се пъхваш във вратата зад него... Или друг трик: скриваш се в стаята с шкафове за дрехи (locker room). Отваряш вратата на шкафче, на която има налепени полуголи мадами тип "плейбой". Скатаваш се зад друг шкаф, като преди това си оставил вратата на самата стаята отворена. Пазачите влизат, за да видят защо е отворена, оглеждат се и се лепват да гледат голи моми! Ти, разбира се, ги приспиваш, преджобваш и скриваш телата им по празните шкафове, които след това заключваш. Иначе казано, смело мога да заявя, че в MGS2: Substance

**интерактивността е на невиждано ниво**

Всъщност играта се играе само така. Няма мисии, в които да се правят масови кланета и погроми. Всичко е въпрос на тактика, стратегия и много мислене. Като стана дума за мисии, само ще поясня, че така наречените VR mission са над 200 на брой. А като сметнем, че могат да се играят в няколко режима на трудност, направете си сами сметка колко са те!

Ако нямате търпение, не сте почитател на игри от типа на No One Lives Forever, Agent 007, Splinter Cell и подобни, пропуснете играта. Но да знаете, че изпускате нещо великолепно и ще съжалявате много скоро.

*Пеню Дачев*

P.S. Историята на всички Metal Gear Solid-и е на Hideo Kojima – човека на когото в Япония се кланят като на император. И имат право, като се замисля...

Ако сте фен на малкото дебилче Реймън, то със сигурност ще се изкефите максимално и на третата част!

# Rayman 3
## HOODLUM HAVOC

Първо искам да кажа колко много се радвам, че от Ubi Soft не забравиха моята скромна личност и бях удостоен с честта да тествам Rayman 3 преди премиерата ѝ. Още повече се радвам пък, че тъкмо на мен се падна да пиша за тази супер весела игра - имах възможността да си припомня емоциите, които изпитвах, разджитквайки старите части. Интересното нещо е, че почти нищо ново не е едно към едно със старото (с малки изключения де). Държа да отбележа, че новите приключения на Реймън са малко по-различни като стил от предишните. За да не ви стряскам обаче, смятам първо да ви започна с недотам интересното заплитане на историята.

Приключенията на Реймън този път започват по един странно наивен начин. Оказва се, че един червен lum (светеща червена топка, отразяваща положителни енергии :)) изненадващо става черен. Това, естествено, не е голям проблем, но се превръща в такъв, след като

### всички червени lum-ове стават черни!

Естествено, нашият герой е тук. Неговата е задачата да върне червените lum-ове в естественото им състояние и да спре настъплението на мрака. Реймън прави това с помощта на своите верни приятели и естествено на безмилостните си юмруци. За разлика от предишната част The Great Escape тук всичко е доста по екшън-ориентирано. Събитията се случват на бързи обороти и ще ви се наложи да действате бая бързо и динамично, за да минете задачите. В Hoodlum Havoc има много повече бой и наистина може на моменти да ви втръсне да убивате гадове. Поклонниците на поредицата сигурно помнят, че в The Great Escape се наблягаше повече на скачането, тичането и събирането на lum-ове, така че тук наистина ще ви се наложи да промените стила си. За радост с повечето тупалки се свиква много лесно и се съмнявам, че някой фен на предишните части ще бъде недоволен.

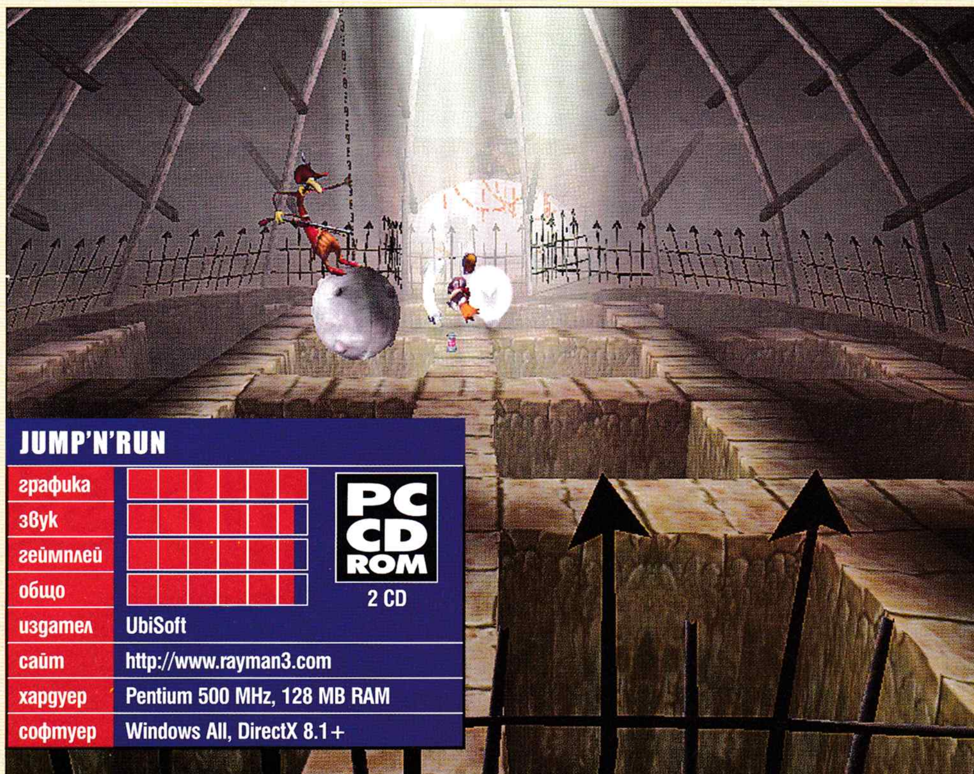
Сега пък искам малко да се отклоня от темата и да разсея едно малко лъжливо убеждение. Обикновено, който чуе за Реймън, решава, че това е перфектната игра за сестра му или за малкото му братче. Аз пък не смятам, че това е най-подходящото заглавие за подрастващи. Първо, малкото ви братче едва ли ще може да разбере – перфектното чувство за хумор, което са вкарали авторите. И второ, едва ли сестра ви ще си падне по игра, където се натискат по 3-4 бутона едновременно и постоянно се убиват гадове. Не искам да кажа, че тези ваши роднини няма да се изкефят. Напротив, имам предвид това, че те едва ли ще усетят играта в цялата ѝ прелест. Затова не търсете на кой да подарите Реймън 3, а я пробвайте лично! Сигурен съм, че ще ви допадне!

В новата част на Реймън има над 50 вида различни гадове. Естествено, както е нормално за този тип игри, първо ще се биете с по-лесните, а с течение на времето ще достигнете и до истински трудните лошковци! Най-готините агенти, естествено, са босовете. Не искам да ви развалям кефа и да ви разказвам много за тях. Затова само ще ви кажа, че

### босовете са от изродски по-изродски

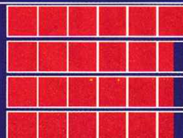
Мога да ви гарантирам, че по-оригинални мегагадове в PC игра досега едва ли е имало. Системите за убиването на някои от тях не са сред най-простите и изискват доста повече от бързи рефлекси и много стрелба. Това е още една причина да твърдя, че тази игра не е най-подходящата за малкото ви братче.

Както и преди, и тук ще можете да се справяте с гадовете благодарение на вашия изстрелващ се юмрук. Имате възможност и за фалцов удар благодарение на strafe функ-



**JUMP'N'RUN**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | UbiSoft |
| сайт | http://www.rayman3.com |
| хардуер | Pentium 500 MHz, 128 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1+ |



2 CD



цията. Ще можете да убивате някои гадове само с негова помощ. Освен това ще можете да си помагате и с един куп приставки за юмрука, които правят малкото дебилче да изглежда като Супер-Рей или нещо подобно. Приспособленията са много интересни - едно от тях ви превръща в бомба и благодарение на нея можете да взривявате подходящи предмети. С друго можете да се хващате за специално пригодени приставки във въздуха и да скачате като Тарзан по лианите. Общо взето може да сте сигурни, че и за миг няма да скучаете и винаги ще се изненадвате от разните новости.

Отделно от боя в Реймън 3 има и много тичане, скачане, катерене, плуване, гмуркане и т.н. Освен това, навсякъде по нивата са пръснати скъпоценни камъни, които можете да събирате. Те нямат никакво значение, освен че ви дават точки, с които да отваряме

## бонус нивата

А те наистина са много интересни. Представляват нещо като мини игри. С тях също можете да прекарате доста време и затова е препоръчително да си събирате скъпоценностите и да трупате точки. Бонус нивата са общо девет.

Иначе общият брой на мисиите в самата игра е около 50. Те са разделени в различни светове, които са общо 11. Структурата на целия Реймън 3 е общо взето следната: Изпълнявате дадена задача и продължавате веднага към следващата. Така след 4-5 задачи минавате в друг свят и там схемата се повтаря...

Графично Rayman 3: Hoodlum Havoc изглежда почти перфектно. Визиите, които ще можете да видите в новото творение на Ubi Soft, са наистина магически, което, между другото, си е традиция за игрите от серията. Най-хубавото нещо е, че всичко изглежда адски шарено и яко! С една видеокарта от ранга на GeForce 2 Mx400 ще можете да се насладите на почти всички графични красоти.

Саундът също е на много добро ниво. Музиката е невероятно небрежна и въобще не се натрапва, което, естествено, е най-важно за такава игра. Още повече, че във всеки от 11-те свята озвучаването е различно и осигурява още по-интересни и по-истински преживявания. Персонажите пък са озвучени много добре и някои от тях имат наистина атрактивни гласове. Те говорят с акценти, фалцети и използват всякакви други прийоми, които правят разговорите в по-голямата си част адски забавни.

Общо взето май Rayman 3: Hoodlum Havoc е може би най-добрият jump'n'run, излизал за PC през последните няколко месеца (да не казвам година). Като се вземе предвид, че в оригинал тази перфектна геймка струва 50 лв и се продава заедно със 4-бутонен джойпад, със сигурност може да се каже, че е перфектна инвестиция. Ако не за вас, то поне за малкото ви братче или сестра ви. Приключенията на малкото дебилче с отделени от тялото крайници за пореден път могат да послужат за еталон в жанра. Затова спокойно можем да кажем: кралят е мъртъв, да живее кралят!

*Орлин Широв*

### ПЛЮСОВЕ И МИНУСИ

**Плюсове**

- Много добра графика
- Много интересен геймплей
- Яко чувство за хумор
- Невероятно добър свят

**Минуси**

- Някои от задачите не са интуитивни
- Екшънът втръсва на моменти
- Неприятни камери

# DEVASTATION

RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

**Коктейл Devastation! Съдържание: Unreal-ски енджин, прилика с Half-Life, интересен микс от шутър в първо лице и тактически отборен екшън**





Годината е 2075-та, планетата е Земята! На това така изстрадало парче скала все още има живот, колкото и да не ни се вярва. Саддам Хюсеин и Джордж Буш са вече история. Най-силните в момента са шепа корпорации, контролиращи продължаващите цивилизацията технологични проучвания и изследвания. Частниците управляват всичко и всички с помощта на мощни бойни отряди, които се грижат за "запазването" на спокойствието по улиците.

Малкото нормални хора, останали в западащите или вече разрушени градове, едва успяват да запазят живота си. И тъй като разполагат единствено с дрехите на гърба си, те трудно могат да се противопоставят на въоръжените с модерни оръжия полицаи. Целта на алчните корпорации е да поробят всички жители на градовете и да властват над този ужасен свят. За щастие обаче се срещат и хора като вас. Вие носите звучното американско име Флин Хаскел и сте лидер на местната съпротива. Тя е микс от най-различни странни личности – гангстерски босове, наемни войници, бивши военни и най-обикновени чиновници. Като техен лидер вие сте длъжен да научите своите подчинени да обикалят из земното кълбо и да връщат здравия разум в главите на хората. Но това не е от най-лесните неща в този побъркан и опасен свят.

## Миксовете на Digitalo Studios

Създателите на играта са направили добра комбинация между няколко стила игра. Като цяло мисля, че Devastation е запланувана като шутър от първо лице. С течение на времето обаче тя се превръща и в отборна пуцалка, напомняща ни за до болка познатата на всички Counter-Strike. Самият геймплей пък до голяма степен може да събуди у вас и спомени за Half-Life - предшественика на CS. И не на последно място, виждайки енджина, не може да не се сетите и за един от най-добрите мултиплейър шутъри, излизали през тази година – Unreal Tournament 2003.

И в крайна сметка какво е интересното в Devastation? Лично аз бих заложил на соловата игра. Мисиите, които ще имате възможност да изиграете, са разделени на четири части. Може да се каже дори, че са разположени на четири територии, всяка от които представлява отделна карта с множество подместности. Хубаво е, че задачите, които трябва да свършите, са многобройни и това дава един доста енергичен облик на играта. И за миг няма да се почудите какво да правите. Постоянно ще бъдете засипвани от различни поръчения и това, според мен, прави Devastation силно увлекателна.

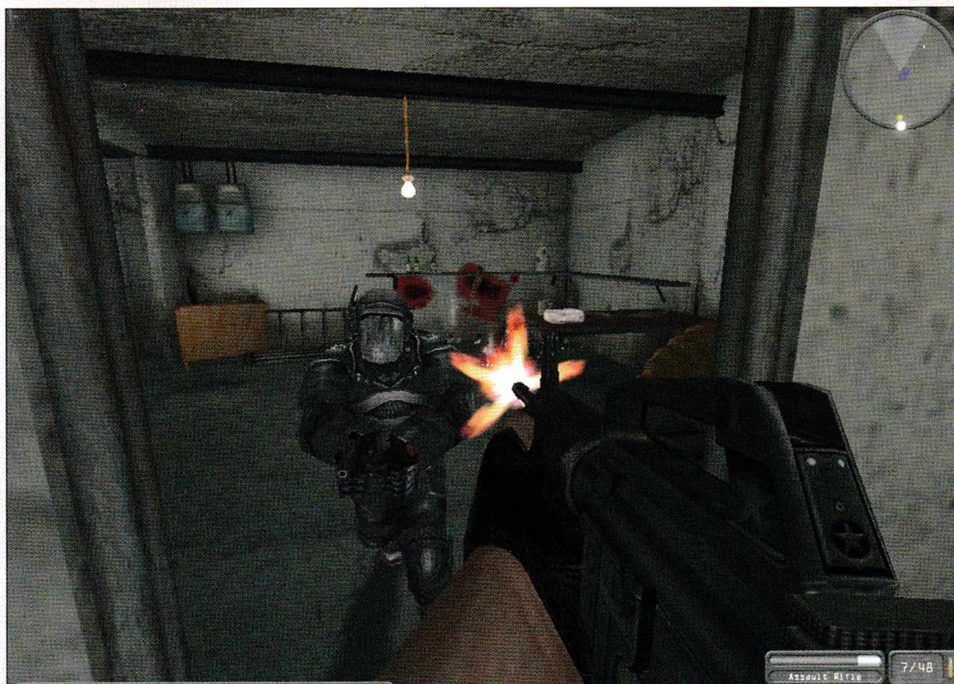
Интересното при сингъла е, че почти в самото начало на играта ще се сдобиете с компютърно контролирана съотборничка, която в интерес на истината е доста полезна. Мисълта ми е, че преходът от обикновен към отборен шутър става в сравнително ранен етап. След по-малко час към вас ще се присъединят още "ботове", които ще ви служат вярно по време на играта. Нещото, което не ми харесва в цялата тази работа, е, че вашите солдати не се подчиняват особено добре на командите. Ако има заръчате да атакуват или да ви следват, всичко е OK, но да ги убедите да стоят на едно място и да не мърдат ще ви бъде изключително трудно.

## Е те са ке ви трепам...

Според мен в екипа, създал Devastation, е имало поне един леко изперкал фен на оръжията и побоищата. За да аргументирам своето твърдение, ще ви представя като доказателство малка информация за изключително разнообразния арсенал в играта. За добро или лошо, в света







| FPS | | |
|---|---|---|
| графика | | PC CD ROM |
| звук | | |
| геймплей | | |
| общо | | 1 CD |
| издател | Digitalo Studio/ARUSH Entertainment | |
| сайт | www.devastationgame.com | |
| хардуер | Pentium 700 MHz, 256 MB RAM | |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 | |

на Devastation ще имате възможност да боравите с осем категории оръжия, като всяка една от тях съдържа по няколко пуцала.

Към първата спадат оръжията за близък бой. Те са доста атрактивни. Това всъщност могат да бъдат собствените ви юмруци, нож, бутилка от бира, стол или парче дърво, наподобяващо бейзболна бата. С някои от тях ще може и да замеряте противниците си. Например с бутилката и ножа.

Втората категория са вашите основни оръжия – няколко вида пистолети. Можете да увеличите ефективността им по-всяко време като използвате по два наведнъж. Определено един чифт пищови всява по-голям респект у врага. Третата категория са картечните пистолети, които са доста удобни във всякакви ситуации. И тях можете да носите по две наведнъж. Общо взето в четвъртата ще срещнете сериозните оръжия, с които ви препоръчвам да играете през по-голямата част от времето. Следват снайперите. Всички знаете какво е това, нали? :-) Категория шест и седем са тежкото въоръжение, а осем - гранати за всякакви ситуации.

### Нереален енджин!

Е, сега да не вземете да си помислите, че е нещо невероятно. Казвам, че е нереален, просто защото както вече споменах по-горе, играта използва силно модифициран Unreal-ски енджин от следващо поколение. Графиката е завидно добра. Все пак всички, или поне повечето от вас, имат що-годе представа какво могат да очакват от него. Персонажите са добре моделирани. И имайки предвид, че повечето от сътоборниците са готини мацки с къси кожени полички, това трябва да е добра новина за вас. Заобикалящата ви среда е сравнително богата на детайли. Общо взето картинката се запълва от всякакви боклуци, варели, които можете да носите и при нужда да се прикривате зад тях, и други подобни отпадъци. Оръжията също изглеждат добре. Почти като истински. :-)

### Лек Drum 'n' Bass

Реших да обърна малко повече внимание на музиката в Devastation по простата причина, че тя е супер яка. Когато се сбиете с някой от лошите момчета, от колоните ви ще започне да се лее маниакален Drum `n` Bass. Единственото, което бих ви препоръчал, е да забиете звука на мах и да започнете да размазвате гадните говеда по паважа. Наистина музиката направо ще ви удави в атмосферата на Devastation.

И какво да ви кажа като за финал? Е-е-е, аз знам какво! И сега ще разберете и вие. Смятам, че човеците от Digitalo Studios са се опитали да направят един запомнящ се 3D шутър. Не знам дали са успели, но съм сигурен, че са напипали верния път, който трябва да се следва, за да се създаде един хит. Колкото по-добре се съчетават различните видове игра и подстилове в гейминга, толкова по-качествени заглавия ще има. Ако производителите спрат да експериментират и се заровят във вече преситените и изтъркани жанрове, доникъде няма да стигнат.

Но по-добре да не се бъркам в тази така сложна геймърска индустрия и нейните закони. Да взема да си пусна Devastation и да се покефя още малко преди да е станало време за даскало. Препоръчвам ви и вие да направите това.

*Асен Георгиев*

Само на стъпка от перфектността...

# TOCA RACE DRIVER




Винаги съм се чудел какво точно ми е липсвало, за да не ми писне един рейсър. Че някои си писват заради ненужно завишената си трудност, това е друг въпрос (колкото и да ме убеждавате, не мога да приема, че когато най-бързата кола, която мога да си позволя, вдига 180 km/h, а опонентите ми разполагат с диаблосани ламборджинита, ситуацията не е кретенска). Та днес разбрах какво – историята. Е, да, то и в другите рейсъри има история или поне някакъв подобен режим. Мцък – няма, имат просто нещо набързо скалъпено, което трябва да оправдае препускането по едни и същи писти с едни и същи виртуални “каруци”. Ами адреналина? Ха, за мен това е досада, ако искам адреналин, ще взема ладата на свако ми и ще пробвам да мина от единия до другия край на София за час и половина в периода от 5 до 7 следобед. Именно историята вади TOCA от кашона с прашни дискове, попадащи в категорията “поредния тъп рейсър”.

Всичко започва преди 15 години, когато виртуалното ви его – Райън Мак Кейн, става свидетел на бруталната смърт на баща си на пистата. Колелото на времето се завърта и се озоваваме в наши дни. Младежът е сменил невинния син поглед, изпълнен с наивност. В очите му вече се чете цинизъм и арогантност, които сме свикнали да виждаме при част от хората, прескочили 25. И както повечето си връстници, и вашият герой е изправен пред доста кофти момент в живота си. Проблемът е, че след смъртта на баща му – един от най-добрите състезатели на времето си – той не постига главозамайващи успехи на пистата (за разлика от брат си) и едва ли не петни името на фамилията. Това трябва да се промени, а случайно се появява и оферта, която е прекалено добра, за да бъде изпусната. Оттук нататък контролът върху съдбата и колата си поемате вие.

## Общо

Адски оригинално реализиран е интерфейсът на играта. Основното ви меню представлява малко офисче, в което вашият пич седи и си клати краката... и веер-а си клати... и двата си веер-а клати също, но това предполагам не ви интересува. Ще можете да разгледате мейла си на PC-то пред вас и да прецените договорите, които ви предлагам. Можете да отскочите до съседната стая, да си вземете екипа и да драснете няколко пробни обиколки по пистата със свободно избираема от гаража кола или да погледате телевизия.

Ако най-накрая ви е писнало да се размотавате, бегом към гаража. Там, освен че ще можете да почовъркате доста по возилото си (над 9 участъка от бръъъм-а ви подлежат на промяна, а всеки си е и с подкатегории), но ще чуете и коментари на монтьорите ви, предлагащи различни настройки в зависимост от метеорологичните условия или спецификите на пистата.

## It's Race Time

3...2...1. Ревът на 14 мотора се смесват в едно общо кресчендо и ви надъхват за бойни подвизи по пистите. Като геймплей играта е нещо средно между Gran Tourismo и NFS. С други думи – реализмът е отстъпил малко в името на аркадата и екшъна – точно по мой вкус. Това може да издразни по-хардкор феновете, но за начинаещите и хората, несвикнали да стискат волана до побеляване на кокалчетата, играта ще им пасне съвсем точно.

Всъщност като стил на геймене T:RD е нещо като еквивалента на Freelancer при рейсърите. Лесен за научаване и усъвършенстване, с богат сюжет и по-разчупен стил на игра, той би се харесал на мнозина от вас. Важна негова особеност е, че

**RACER**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Codemasters |
| сайт | www.codemasters.com/tocaracedriver |
| хардуер | Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video Card, DirectX 8.1 |

PC CD ROM 2 CD



тук се състезавате за отбор, а не соло. Е, няма нищо лошо да финиширате винаги първи, но ако видите, че можете да попречите на втория, атакуващ вашата позиция, да го извадите от играта и по този начин да дадете път на партньора си, пък дори и да финиширате трети или четвърти – пак ще спечелите.

Друга особеност е, че поемате схема от състезания и ако се откажете от едното, няма да го преигравате до припадък, само за да отворите следващото, ами просто продължавате напред. Главната ви цел е да се докопате и да спечелите шампионската купа, а пътищата дотам са много. Това предполага и доста голям набор от възможности за преиграване на заглавието. Преди и след всяко състезание ви чака малко филмче, в което се проследява сюжетната линия. Биваме похвалени или поругани от партньора си и всички останали. Погледната като самотна единица, историята не е нищо особено и дори е леко куха, но вложена в общата картинка, се получава атмосфера, която досега не бях срещал в жанра.

### Малко технически данни

Ако разполагате с кола с приблизително мерки 90-60-90, рус покрив и дълги калници, да не говорим за големите и изразителни фарове – то не ми се мисли колко ви харчи на градско... Поотнесох се за малко. Визията на играта е отлична, поддържат се почти всички нови писъци в 3D модата и напълно оправдава дългия си процес на разработка. Щетите по колата са прекрасно визуализирани и си личи кога сте одраскали дори и съвсем малко боята. А и небето с плуващите из него облаци и проблясващото слънце си заслужава похвалата.

Но в случая не визуалните, а аудио качествата на играта стоят едно ниво по-нагоре. Саундтракът е перфектен – точно парчетата, които искаме да слушаме, и за радост на колегата Широв – без лигави неометъл групи, като Slipknot например. Грохотът на двигателите при малко по-надути колонки може да разтресе прозорците, а артистите, озвучаващи главните герои, са се справили отлично и са предали доста индивидуалност на иначе малко по-постните 3D модели.

И накрая, обобщението. Тази игра е рядко срещан брилянт. Единственият недостатък е, че се състезаваме само на затворени писти. Но и те самите са достатъчно разнообразни и с един-два шорткъта, за да не ви писнат дори и след месец игра. Айде, аз се връщам при колата си и смятам да остана там до следващия брой.

*Георги Панайотов*

## ПО-ВАЖНИТЕ ПИЛОТИ

Име: **Ryan McKane**
Години: **27**
Цел: **Да стане неоспорим световен шампион**
На 18 години Райън влиза в състезателния свят като тест драйвър. Въпреки че носи известното име на баща си, открива, че е невъзможно да го вземат в някой от топ отборите. През повечето време се е съревновавал за малки и независими тимове, докато постепенно не губи интерес към състезанията. Но желанието му да се докаже пред себе си и брат си надделява.

Име: **Donnie McKane**
Години: **30**
Цел: **Да спечели световната купа**
За Дони, по-стария брат на Райън, състезанията винаги са били неговия живот. Следвайки стъпките на баща си, той е природно талантлив шофьор и фаворит за световната титла.

Name: **Melanie Sanchez**
Години: **21**
Цел: **Да намери нов фокус на живота си**
Доведена в света на бързите скорости от баща си, Мелани е една от малкото жени, наместили се уютно в типичен мъжки спорт и откраднала не една и две титли от представителите на "силния" пол.

Име: **Bobby Scott**
Години: **41**
Цел: **Да вкара Райън в световния шампионат и да му помогне да спечели**
След 25 години успешно представяне във водещите отбори в различни типове мотоспорт из целия свят, Боби решава да се върне при колите. Историята на играта започва именно около него и желанието му да комбинира велик отбор с шеметен шофьор.

На пръв поглед всеки би помислил, че Galactic Civilization е просто едно невзрачно подобие на Master of Orion III. И ще сгреши. Тази нова игра е оригинално и интересно заглавие, което до голяма степен успя да обогати жанра на походовите стратегии. Трябва да призная, че решението на Strategy First да отложат появата на Galactic Civilizations с един месец, за да избегнат неминуемия и вероятно фатален сблъсък с Master of Orion III, е похвално и достойно. И днес, на фона на силно противоречивите отзиви, които последната игра получи, новото бебче на Stardock и Strategy First има възможността да се докаже и да изпъкне със своите качества, без да остане незабелязано в дебелата сянка на повисокобюджетни заглавия.




# GALACTIC CIVILIZATIONS

Вманиачаваща космическа походова стратегия със скромен бюджет. И все пак достойна конкуренция дори и на Master of Orion III

## Римейк

Galactic Civilization е достоен наследник и римейк на популярната игра от 1996 година за OS/2 със същото заглавие, която успя да изпъкне със своя изключително добър изкуствен интелект и изтънчена система за водене на дипломатически преговори. Днес Stardock са използвали основата на своя стар проект, за да създадат една от най-хубавите космически походови стратегии, излизали някога.

Интересното при Galactic Civilizations е, че нямаме възможност да избираме типа раса, с която ще играеме. Може да се развиваме като галактическа цивилизация единствено със землянитe. Просто "сюжетът", поставен в огромни кавички, изисква това. Той се върти около съдбата на хората, които през 2178-ма откриват технология, която прави възможно пътуването и до най-отдалеченото кътче на вселената за кратък период от време. По този начин човечеството най-накрая получава възможност да колонизира и необятния космос.

Не си мислете обаче, че играта само със землянитe е някакво гадно ограничение. Stardock ни предоставят свободата да оформим много от характеристиките на хората по начин, който най-добре ни подхожда. Така например трябва да изберете към коя партия да се причислите – на федералистите, популистите, пацифистите и прочее, като всяка една от тях ще ви снабди с определен бонус. Освен това имате на разположение и цели десет точки, които да разпределите измежду десет умения – оръжия, защита, сила, прираст на населението, изследване, влияние, търговия, дипломация, сензори и шпионаж. Така че, както и сами виждате, свободата при оформянето на въпросните хора хич не е малка.

## Начало на едно ново пътешествие

Най-голямото преимущество на Galactic Civilizations пред Master of Orion III е, че не е толкова усложнена. Същевременно нейният геймплей е изключително богат и разнообразен. Смятам това за плюс, тъй като много от игрите, които са твърде зашморцани, отблъскват геймърите, които нямат желание или нерви да прекарат часове, а понякога – дори и дни, в тяхното разучаване. Необходи-

| TURN-BASED STRATEGY | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Strategy First / Stardock |
| сайт | http://www.galciv.com |
| хардуер | Pentium 600 MHz, 128 MB RAM |
| софтуер | 8 MB Video Card, Windows All, DirectX 7 |

PC CD ROM
1 CD

ми са ви най-много петнайсетина минути, за да се впуснете с пълна пара в новото междугалактическо приключение. И, естествено, ще откриете, че съществуват и други форми на живот.

Без значение от големината на галактиката, има пет основни извънземни цивилизации, които ще се конкурират с вас за върховно господство във вселената. Преди началото на всяка игра може да регулирате техния изкуствен интелект и характер – колко добри и колко лоши да бъдат. Например те може да са chaotic good, neutral, pure good, pure evil и прочее. По този начин отношението им към вас ще бъде коренно различно в отделните игри.

Galactic Civilizations няма нито кампания, нито обособени сингълплейър карти, върху които да се развиваме. Всяка игра започва в случайно генерирана вселена с определена от вас степен на обитаемост. Освен петте основни цивилизации, по пътя си ще се натъкнете и на множество други второстепенни раси, които обаче не играят решаваща роля за крайния изход на събитията. Разнообразният геймплей тип Civilization III прави от Galactic Civilizations заглавие с висока степен на преповтаряемост. Всяка игра създава усещане за нещо ново и различно, до което не сте успели да се докоснете при предишните разцъквания. И, честно казано, човек трудно може да се отегчи. Ще кръстосвате необятния космос, ще се заселвате на нови планети и ще установявате дипломатически връзки с други цивилизации, ще изучавате нови технологии и ще строите различни планетарни постижения, галактически чудеса и дори ще водите епически междузвездни битки. Вашата крайна цел е да помогнете на човечеството да установи пълен контрол над вселената. Това може да се постигне по няколко начина. Първият и най-брутален е като завладеете и изтребите всичко живо, което смята да ви се пречка в краката. Съществуват обаче и други, по-миролюбиви. Например чрез културно господство или като изследвате всички науки от огромното технологично дърво и успеете да се пренесете в една по-висша форма на съществуване. Средствата, с които ще постигнете всичко това, начинът ви на поведение в цялата галактика и решенията, които ще взимате при множеството случайно генерирани събития, ще определят и моралния облик на вашата цивилизация.



## Добри или зли

Ако сте лош по характер, добричките раси няма да искат да общуват с вас и ще се държат пренебрежително. По този начин и търговията с тях ще е проблем. За сметка на това обаче ще получите достъп до технологии, които са характерни единствено за злите цивилизации. От друга страна, ако сте добър по характер, ще имате далеч по-лесни дипломатически отношения с останалите видове и дори ще се сдобиете с набор от уникални подобрения.

Stardock заслужават окуражително потупване по рамото и за това, че отново са успели да измайсторят изключително добър изкуствен интелект. Извънземните реагират доста адекватно на почти всички ситуации и трудно могат да бъдат заблудени. Дипломатическите преговори са пресъздадени с финес. Компютрите определено се държат по възможно най-добрия начин и използват всякакви политически трикове.

## Критика

Като недостатъци ще изтъкна липсата на туториъл. Независимо от всичко, подобни игри би трябвало да имат поне няколко кратки обучаващи мисии, които да ви въведат в същността на геймплея. От друга страна, Galactic Civilizations няма и режим на мултиплейър. Евентуално той ще бъде добавен във втората част на играта. На негово място обаче съществува така наречената метавселена. Тя записва вашите постижения, победи и стратегии и ги качва директно на официалния сайт на играта. И там, върху виртуална галактическа карта и под формата на класация, може да се впускате в непреки съревнования с играчи от цял свят. Galactic Civilizations не може да се похвали и с кой знае колко впечатляваща графика. Във визуално отношение играта изглежда леко остаряла и неадекватна на повечето съвременни заглавия. Така обаче тя запазва едни сравнително ниски системни изисквания.

Най-общо казано вселената, която Galactic Civilizations пресъздава, може да се определи като реалност със свой собствен живот. Ще останете приятно изненадани от нейния задълбочен и разнообразен геймплей, както и от тънкото чувство за хумор, което се прокрадва почти навсякъде.

Ако искате да играете на една наистина качествена и интересна космическа походова стратегия, но нямате нерви да прекарате часове в разучаването на Master of Orion III, то решението на вашия проблем се нарича Galactic Civilizations.

*Владимир Тодоров*

Приятна комбинация между racer и hunting

# Cabela's 4x4 Off Road ADVENTURE III







В Америка пък и вече в други страни един от най-скъпите и забавни спортове е тъй нареченият Off-Road. Това е нещо като състезание с джипове в пресечена местност. В него участват хора, които могат да си позволят поправката на МПС-то, с което са се състезавали, а това изобщо не е евтино. В България този спорт очевидно не може да се практикува. :) За такива като нас Activision Value издадоха третата част от поредицата Cabela's 4X4 Off-Road Adventure.

Да започнем със

**завръзката**

Вие сте един типичен оф роудър, който жадува някой ден да се сдобие с мечтата на своя живот, а именно най-мощния джип 4X4. За тази цел постъпвате във фирма, наречена Cabela's Club, която организира Off-Road състезания. Имате на разположение четири героя – двама мъже и две жени. В началото започвате с един джип, който, разбира се, не е върхът на технологията. Тук интересното е, че всеки герой стартира с различно всеходно чудовище. Например Хищника на Майк е по-маневрен от Stalker-а на Джон, но пък затова е с по-малка мощност.

Нека се спрем по-конкретно на самите герои. Както вече споменах, имате на разположение две жени и двама мъже. Тук е добавен един елемент, който е типичен за RPG-жанра – трупането на опит. Имате общо седем умения – шофиране, издръжливост, изследване, лов, навигация, открития и машинни способности. Показателите може да вдигате като изпълнявате различните задачи, поставени ви от клуба (за куестовете малко по-надолу) или помагате на други оф-роудъри, изпаднали в беда. Тези умения се отразяват пряко на действието и от тях зависи колко качествено ще изпълните задачите си.

В играта има няколко доста обширни зони (засега съм открил само четири). Терените са доста трудно проходими. Интересно е да се отбележи, че още в началото можете да ходите навсякъде, стига джипът ви да може да се справи с местността. Във всяка зона има по една база (гараж), където можете да получавате куестове, да ремонтирате автомобила си (безплатно, защото го поправяте със собствените си ръце), да правите модификации по МПС-то си и други.

Преди малко споменах за куестове. Получаваме ги от седалището на клуба. Можете да избирате по 4 куеста от всеки гараж. Задачите са от типа на "провери за повреди контролните пунктове по листата след пясъчната буря", "намери изгубен турист/ка", "поправи МПС-тата на закъсали членове на клуба" и все неща от този род. Но все пак, ако спечелите доверието на шефовете си, те ще ви възложат и някоя по-трудна задача. Например да вземете участие в Off-Road турнир, организиран от клуба, който е с доста голям награден фонд.

Всъщност задачи могат да се взимат не само от клуба, но и от дадени NPC-та. Те си седят по картата и просто ви чакат да дойдете. Повечето от тях искат да ги закарате някъде, но има и такива, които са се изгубили и молят за помощ. Другите типове задачи, които ви възлагат NPC-тата, са поправка на

| RACER | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Activision Value/Activision |
| сайт | http://www.activisionvalue.com |
| хардуер | Pentium 500 MHz, 64 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 |

PC CD ROM
1 CD

джипа им или да им намерите... добитъка. Разбира се, колкото по-бързо и качествено изпълняваме задачите си, толкова повече гущерчета ще ви плащат – не само фирмата, но и неигровите герои.

Сега стигаме до

**най-същественият елемент – колите**

Както казах вече в началото, тръгвате с едно возило, което по-скоро би трябвало да се използва в градски условия, отколкото в пустошта. По-късно, когато съберете повече долари, ще можете да си модифицирате четириколката, така че тя вече наистина да заприлича на джип за Off-Road. Това става като купувате части от местните автосервизи и магазини. Те са отбелязани на картата с жълти точки. Препоръчвам ви да си намерите колкото може по-бързо броня за предните фарове, защото те се чупят много лесно. Също е хубаво да минете и тренировъчната мисия. Като награда ще получите напълно безплатно специални състезателни гуми, които доста ще ви улеснят живота. По принцип те се продават за около $400. Не бих дал такава сума като мога да ги имам безплатно. А вие?

Разбира се, можете да продадете старата бракма и да си купите истински професионален джип. Досега съм отключил две возила – класически 4X4 и модифициран 4X4. Но на едно състезание се срещнах с противници, които притежаваха Land Rover-и (спомнете си Патриотите от GTA 3). Тук е мястото да се кажат и няколко хубави думи за държането на джиповете на терена. То е просто идеално. А ако имате Force Feedback, удоволствието ще е пълно. Возилата се държат почти като истински.

Ако имах волан, сериозно щях да помисля, че управлявам някое от тези чудовища.




**Бензинът**

е храната за всяко МПС. Тази максима важи в пълния си смисъл и тук. Ако забравите да презаредите и нямате туба с резервно гориво, като нищо можете да си закъсате буквално in the middle of nowhere. Газостанциите се отбелязват по същия начин, както и магазините – с жълта точка. От тях можете да презаредите 1/4, 1/2 или целия резервоар, както и да купите туба с бензин или да измиете колата. Аз лично не виждам никакъв смисъл в последното, тъй като само след първия завой няма да си личи, че сте водили джипа на баня. :)

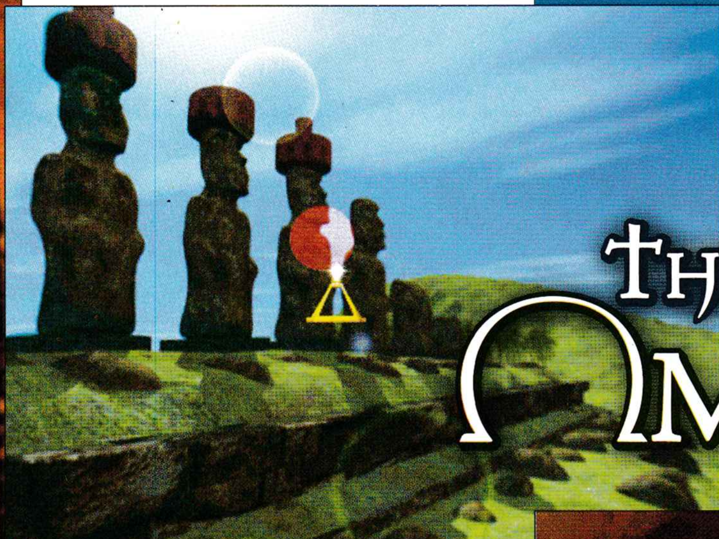
Интересно е също, че можете и да слизате от превозното средство (особено ако ви е свършило горивото или сте го преобърнали :)). Ще трябва да ходите и на лов. За тази цел Activision Value са добавили и... един вид ловджийска пушка. Купува се от магазините. Тя влиза в действие само по време на някоя мисия или при самоотбрана срещу атаките на диви животни. Колкото и да е тъжно, не може да се използва срещу хора. Тъй че Quake-аджиите и Unreal-истите ще останат разочаровани. Има и едно друго оръжие – електрическа палка, но нямах възможност да я използвам...

А сега няколко думи за визията. Графиката на играта е направо перфектна. Всеки детайл по вашата кола се забелязва до най-малката подробност с изключение на боята. Тя си седи на мястото и по нея няма никаква драскотина, дори и да направите някое грандиозно преобръщане. Теренът също е създаден доста добре. Забелязва се дори как вятърът поклаща клоните на дърветата и листата на храстите. За звука могат да се кажат същите суперлативи. Боученето на двигателите, звуците от околната среда са направо перфектни. За съжаление репликите на NPC-тата не са озвучени. Също така няма радио подобно на GTA 3. Но хайде, може да минем и без това.

Според мен тази игра наистина има своите достойнства. Ако ви е поомръзнало да цъкате на Need For Speed: Hot Pursuit 2, то Cabela's 4X4 Off-Road Adventure III е един добър заместител.

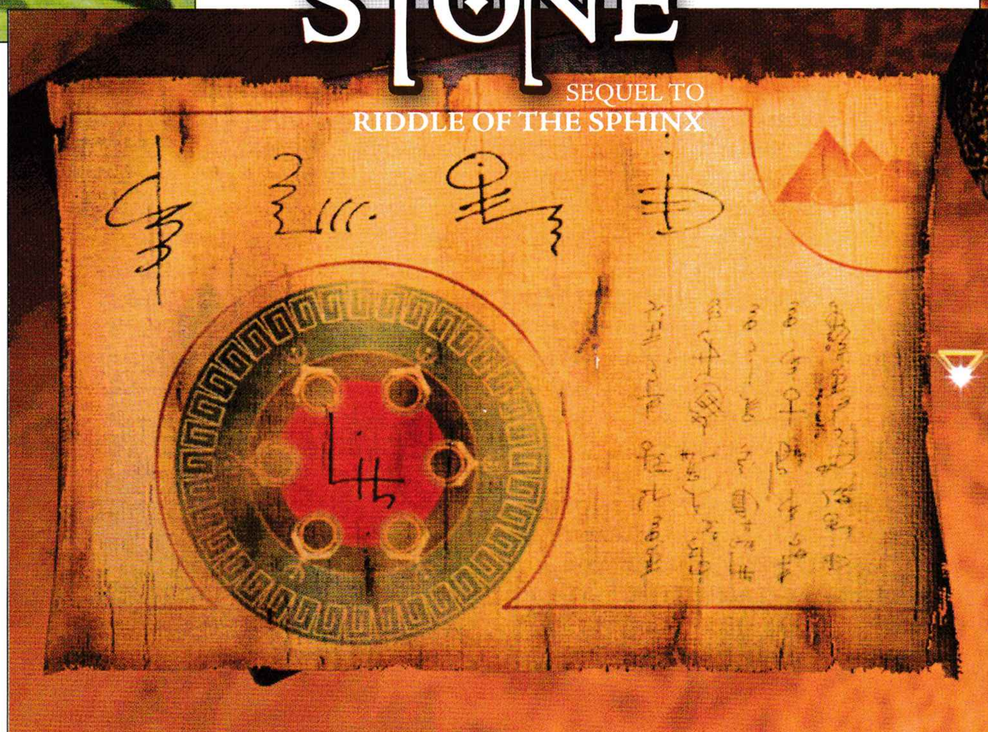
*Кирил Илиев*

Стоунхендж, Чичен-Ица, Великденските острови, Египет, Бермудският триъгълник... Каква е връзката?



# The Omega Stone

SEQUEL TO RIDDLE OF THE SPHINX



Най-впечатляващото около оригиналната Riddle Of The Sphinx (ROTS) е може би това, че е създадена от споделената страст на двама души – Джефри и Карън Тоблър – съпруг и съпруга, които са запленени от всякакви древни загадки и задълбочено ги изучават и изследват. В нея те умело са вплели подробните си знания за различни древни забележителности. Отдадеността им в това отношение е удивителна. Отново благодарение на тях и в The Omega Stone (TOS), продължението на ROTS, е пълно с любопитна информация за Стоунхендж, Чичен-Ица, Великденските острови, Египет, Бермудският триъгълник и дори за изгубената Атлантида. Това е факт, който според мен ще хване окото на много почитатели на куеста. Лично аз от край време си падам по тези места и това, че ги видях събрани накуп, е направо невероятно. Лошата новина е, че трябва да ви покажа и другата страна на медала. Играта бъка от ужасно много факти и тяхното изчитане като че ли заема твърде основна част от нейния геймплей.

| QUEST | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | The Adventure Company / Omni Advent. |
| сайт | http://www.theomegastone.com |
| хардуер | Pentium 300 MHz, 64 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX |

PC CD ROM 4 CD

**Хора почти няма**

Единствените ви по-чести срещи са с Хъмп – човекът, който ви кара до различните места, които посещавате и Гил (самият Джефри Тоблър), който си кореспондира с вас чрез писма и ви дава подсказки. Сами разбирате, че диалогът е силно ограничен. А какво е куест без диалог? Едно самотно лутане по безкрайните величествени и красиви, но адски пусти места. Скучно е и поради простата причина, че има адски много тухли. Не говоря за пирамидите, разбира се. С техните тухли все още всичко си е наред. Става дума за книжните тухли, които определено трябва да прочетете, за да постигнете някакъв прогрес в играта. И в един момент ще се запитате дали седите пред учебник или игра. Учудващо е да чуете това от мен, тъй като съм луда за всякаква информация по тези теми и щом това не е завъртяло дори и моята глава, шансът да въодушеви някого е малък (моля, не се обиждайте, ако попадате в тази група, явно сте най-големият фен по темата. Е, тогава едва ли ще научите нещо ново. :Р) Признавам си също така, че не съм разцъквала първата част на играта и тъй като се съмнявам да съм единствената, мисля, че е погрешно, че авторите не са включили информацията от нея, за да улеснят новите играчи. В този ред на мисли, говорейки за лошите страни на заглавието, трябва

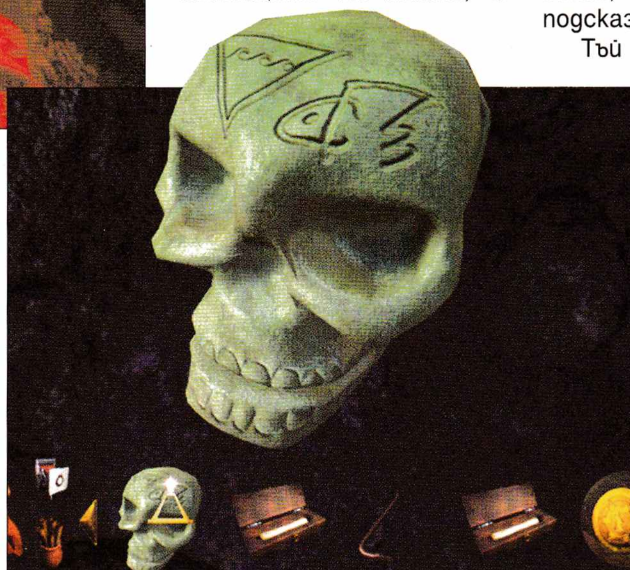


да спомена, че е важно да имате адски много място на PC-то. Препоръчвам пълна инсталация на играта – 2.68 GB, защото иначе ръцете ви ще се подуят от смяната на дисковете. Свободното място е необходимо и за запаметяване играта, тъй като честичко се случва и да гушваме букетчето. Моментът, в който зърнах едно едро червено копче, което направо крещеше "НАТИСНИ МЕ!!!" и се самовзривих, забравяйки, че съм взела детониращото устройство със себе си секунди по-рано, беше доста забавен... М-м-м да, такива нещица правя аз. Но няма само на мен да ми е кофти – ще продължа с лошите новини и за вас! :-) Запаметените ви игри, както и снимките, които правите (готино е, че има такава опция, за да не пречертавате всяка подсказка като идиот), ви изяпват мястото и тогава, мили мои, играта се задъхва и започва да забива. Е, това беше кулминацията. Уви, няма повече...

Подобно на първата част, TOS не позволява да ѝ се зарадваме още от самото начало. Тя не впечатлява с главозамайваща интродукция, а

### през първите няколко часа е откровено скучна

При по-голямо задълбочаване обаче, ако наистина почувстваме атмосферата и се абстрахираме от мисълта, че тече поредният час в самотно лутане, може наистина да се насладите на някои от сложните пъзели. Споменах атмосферата – захващайки се с тази игра, трябва да знаете, че ви предстоят поне няколко часа под земята. Дори и под водата. Има огромни, ама наистина огромни подземни лабиринти, например при паметниците на маите, и



по-малките скулптури на Великденските острови.

Играта не е праволинейна. Имате възможност да посетите отделните области в различен ред. Често ще намирате подсказки на други места, ако се връщате повече от веднъж към тях.

Графиката също трябва да се спомене. Въпреки че TOS спада към типичните статични куестове, различното в случая е, че са заснети истински хора, които щъкат по рисуваните пейзажи. А това придава индивидуален вид на играта. Не мога да кажа дали опитът е сполучлив. Наистина е различно, обаче изглежда никак зле, но има нещо неестествено в цялата работа. Но както вече споменах, хората в играта са кът, така че поне този мой проблем е решен. Иначе резолюцията, която TOS поддържа, не е особено висока, а почти всичко изглежда леко размазано.

Звукът е добър. И определено предразполага към пълно потапяне в атмосферата на играта. В мрачните тунели чуваме как злокобният звън на капки вода нарушават вековния покой на паяжинясалите бездни. Цялото озвучаване е подходящо. Когато например тръгваме по даден тунел, звукът се променя плавно от неносещите специфична емоция там тъми, към мистериозно звучене, подсказващо, че сте открили нещо.

Тъй като написах много за геймплея на играта, а още не съм обърнала внимание на историята, държа да ви разкажа малко повече и за

### причините да посетите всички тези интересни места

Играта продължава след края на оригиналния ROTS (излязъл в края на 2000 г.). Действието се развива през 2012 г. При вас идва колега-археолог и ви съобщава, че е открит сакрален свитък, който предвижда смазващ катаклизъм. Не в миналото. В настоящето. Вероятно ще се случи до дни! Предсказанието е отразено не само в египетската култура. Изглежда всички древни цивилизации са оповестили страшната съдба, която ще ни сполети!

Според фенове на играта историята изглежда пресилена особено в сравнение с първата част, където репликите са се състояли от съдържателни думи като: "Хей! Защо не разгледаме сфинкса?!"...

Въпреки многото забележки, които посочих, TOS има потенциал. Може би не сте го усетили в ревюто ми, но е така. В статията обърнах повече внимание на лошите страни. Защото ако искаме да усетим добрите, трябва истински да се задълбочим. Те ще останат скрити за хората, които не са готови да отделят достатъчно време и мислене на тази гигантска игра с още по-огромни карти.

*Лили Стоилова*

# Warrior Kings Battles

## Ъпгрейд на една средновековна стратегия

Един от най-сигурните показатели за това дали една игра е успешна или не е наличието или отсъствието на нейно продължение. Това правило е в сила за практически всички жанрове: от шахматните симулации до 3D касапниците. При това в последно време "атката" на наследниците става все повече и повече забележима. Пресен пример за това е и еволюцията на миналогодишната Warrior Kings в новичката Warrior Kings: Battles. Подобно на предшественика си, настоящата геймка представлява чиста средновековна стратегия в реално време. Действието се състои от строеж, тактика и здрави мелета.




| REALTIME STRATEGY | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| | PC CD ROM 1 CD |
| издател | Black Cactus / Empire Interactive |
| сайт | http://www.warriorkingsbattles.com |
| хардуер | Pentium 500 MHz, 128 MB RAM |
| | 16 MB Video Card, Windows All, DirectX |

Самата история се развива стотина години след края на първата игра. Династията на добрия герой Артос е прекършена. Империята е минало. Провинциите са се самоотцепили, предизвиквайки множество малки конфликти. В целия този хаос наша милост представлява дребен благородник с големи амбиции и непрекъснато разширяващи се владения. Интересното в случая е, че няма точно определен сценарий. Играчът трябва да смазва област след област по свое собствено усмотрение. Крайната цел е превземането на цялата карта и разбиването на главния злодей, породил изначалните проблеми.

Закачките в целия победоносен поход са две. Първата е, че земите, по които се развива кампанията, напомнят силно на някоя старовремска европейска карта, но с някои сериозни географски трансформации. Началната точка, от която се тръгва, е долният край на Британските острови. Вторият момент е, че всяка превзета провинция дава определен бонус. Плюсчетата са от рода на: качване на максималния брой единици, с които разполагате, увеличаване на началния капитал в началото на следващата мисия и положително побутване в културно отношение. Друго оригинално нещо в действието е номерът с враждуващите страни. В играта има

### Вариации на тема раси

но подходът е далеч по-добър от класическия.

На първо място възможностите включват само хора, а на второ – принадлежността към дадена група зависи от решенията, взети от играча по време на самото джиткане. Системата може да бъде схваната най-лесно, ако вземете някоя от свободните мисии. Още от самото начало играчът има възможност да изгражда определен тип постройки. От основно значение за по нататъшното развитие са тези от религиозно-културната група. Ако се построи друидско сборище, ще се отключат още няколко свързани обекта, но и ще се прекъсне всякаква надежда за издигане на църкви, катедрали и манастири. Оттам това ще окаже влияние и върху списъка с единици, които могат да се набират. Така стъпка по стъпка се изгражда обществото, което в зависимост от различните на-



чални маневри може да варира силно. Засегнатите графи включват почти всичко – от външния вид на селата до армиите, с които се действа.

Независимо от това, както и в предната стратегия, основните единици спадат към пет категории: лека и тежка пехота, лека и тежка кавалерия и обсадни машини. В Warrior King: Battles има и магийно ориентирани юнити. Ролята им е забележима, но действията им не са чак дотам жизненоважни. Единиците са направени така, че нито една от тях да няма превес над останалите. В общи линии схемата е следната: всеки вид бие други два и пада от останалите. Еднообразните армии са силно непечеливши. При по-добър опонент или интелектуален напън от страна на компютъра те могат да бъдат анихилирани моментално. Но дори и

### при сравнително разноцветна дружина

човек трябва да се съобразява с няколко други особености.

Първата и най-важна е теренът. Настилката и нейният релеф оказват пряко влияние върху подвижността и бойните качества на единиците – стрелците са по-добри от високо, конницата е по-бърза на определен терен и т.н. Втората закачка е свързана с бойната група и числото единици в нея. Warrior Kings е една от онези "ужасни" игри, при които падащите солдати се деморализират, тръгват да бягат, особено ако числеността им драстично намалее. Третият важен елемент е подредбата на бойците. Воините могат да се организират по различен начин, който да подобрява в най-пълна степен тяхната ефективност. Четвъртото важно чудо е снабдяването на армиите. Ако запасът от стрели и олово свърши, честотата на стрелбата спада значително. Решението в случая е класическо – построяваме обоз, "флот" от вагонетки с провизии и амуниции, които да следват армията.

Иначе като строителство действието дава класическата схема на работници, ресурси и постройки. Ако някой някога е попадал на стратегия в реално време, ще може да си представи картинката изцяло. За сметка на тази малка сухота в производството и управлението на ресурсите, при свободните мисии и мултиплейъра има още няколко заслужаващи си иновации. Стратегията дава възможност за създаването на собствени изкуствени противници. Играчът може да сътворява генерали, които да ръководят страните, срещу които застава. Нещата, които могат да се пипат, са много. Включените елементи засягат много от аспектите на геймплея: от отношението в дипломацията до икономическата политика и модела на поведение на армиите. При желание могат да се създадат както

### демонични гении

така и повърхностни лесно унищожими типове. Разнообразието, което се постига, е наистина весело.

Извън кампанията се намира и още една интересна измислица. Човек може да създаде модели на бойни групички, които да включва от самото начало на дадена мисия или мултиплейърно изпълнение. Благодарение на това строенето на бази остава на заден план, което и прави действието далеч по-бързо и атрактивно.

За разлика от идейната основа, която е претърпяла няколко интересни мутации, останалата част на играта не е мръднала кой знае колко. Графиката на стратегията е практически неразличима в сравнение с първия събрат. Отново всичко е издържано в леко грубовато 3D. Класите на настоящото заглавие в сравнение с WarCraft, са поне с две назад. Правоъгълничетата и триъгълниците се виждат от километри. Всичко е леко ръбато. Положението не е чак толкова дразнещо, но в наши дни техниката и софтуера са способни на далеч по-големи визуални шукарии.

Ако все пак малките недостатъци бъдат пренебрегнати, може да се каже, че Warrior Kings: Battles си е съвсем добра. Свободата на действието, която получаваме, е нещо, което не се среща чак толкова често. А и повечето нововъведения си заслужават да се видят. Хора, които харесват стратегиите, биха оценили подобно произведение.

*Сергей Ганчев*

# Crime Scene Investigation



Ако редовно стоите пред телевизорите около 21-22 часа (в което се съмнявам), то със сигурност трябва да сте попадали на сериала, излъчван по Нова телевизия всеки ден по това време. Той се казва Crime Scene Investigation (CSI) и играта, която сега ще ви представя, всъщност е негов компютърен вариант.

Това ме навежда на мисълта, че съвсем скоро се появи игра и по сериала Largo Winch и както изглежда компютърното пресъздаване на телевизионни филми е на път да се превърне в тенденция. Още по любопитно е, че и двете игри (тази по Largo, и тази по CSI) влизат в жанровите параметри на Quest-а. От това пък ми идва наум, че преди куестовете се правиха с предимно с фентъзи герои и фантастични персонажи, а сега нещата и тук отиват към реализъм. Дори по-лошо – към комерсиалните сериали! И се питам аз защо трябва да се прави игра по някакъв сериал (за реклама, естествено), като примерно решаването на криминални случаи изобщо не е проблем да се направи с много повече фантазия и да не е обременено със съществуващи вече персонажи и прочее. Общо взето, колкото и да си задавам този въпрос, гейм индустрията едва ли ще ми обърне особено внимание. Затова си мисля, че ще е по-добре да ви разкажа за CSI.




Crime Scene Investigation е куест с много аналитични елементи. Действието се развива от първо лице, а вашата роля е на криминалист, токущо приет в отдела (повече за него в карето). Респективно биваме изпратен да разследвате първото си убийство от шефа на отдела Грисъм. Общо взето така започва CSI, а, повярвайте ми, играта продължава по много як и заплетен начин. Вашата цел е да разкриете пет големи престъпления, а самият процес на разследването е направен много любопитно. Най-вече целият геймплей е сведен до следния принцип:

**намиране на доказателства + анализ + разпити = присъда**

В началото на всеки случай бивате изпратен на местопрестъплението заедно с един помощник. Асистентите ви ще ви оказват неоценима подкрепа, в случай че се затрудните някъде и как да продължите. Това обаче си има и негативни страни, за които ще ви спомена малко по-късно.

След като вече сте на местопрестъплението, вашата цел ще е да съберете всички налични улики, да направите всички нужни проби и общо взето да огледате обстановката адски обстойно. След като си свършите работата там, идва ред на тежкото разследване. В лабораторията имате на разположение микроскоп и компютър. Те са неоценими при анализа на отпечатъци, досиета, следи и сравнение на доказателства. В лабораторията винаги има и един много умен младеж – Грег Сандърс. Той е отговорен за ДНК пробите и анализа на половината от уликите. На неговата помощ можете да разчитате по всяко време и във всяка мисия. Ако този анализ ви доведе до интересни изводи, със сигурност ще получите възможност да направите оглед и на други места, откъдето също ще трябва да съберете доказателства или да си поговорите я с приятел на жертвата, я с някой заподозрян.

Когато съберете достатъчно

| ADVENTURE | | |
|---|---|---|
| графика | | PC CD ROM |
| звук | | |
| геймплей | | |
| общо | | 3 CD |
| издател | UBI soft/369 Interactive | |
| сайт | http://www.ubi.com/US/Games/csi | |
| хардуер | Pentium 300 MHz, 128 MB RAM | |
| | Windows All, DirectX 8.1, 1.5 GB HDD | |

## КАКВО Е CSI?

Ако никога не сте хващали сериала CSI по Нова телевизия, ето накратко за какво става въпрос:
Негов режисьор е Антони Зуйкер. Сериалът се излъчва по CBS вече трети сезон. CSI е отдел за разкриване на тежки престъпления в района на Лас Вегас. Глава на целия отдел е Гил Грисъм – много добър съдебен експерт от Бюрото по криминалистика. Останалите хора от отдела са Катрин Уилоус, Ник Стоукс, Уорик Браун, Сара Сидъл, капитан Джим Брас, Грег Сандърс, д-р Робинс и сержант О'Райли.
CSI се излъчва по цял свят - от Америка до Азия. Актьорите, които участват в сериала, са Уилъм Петърсън, Марг Хелзенберген, Гари Дурган, Джордж Йитс, Жоржа Фокс и Пол Гайлфойл.
Неофициален сайт: http://members.aol.com /JRD203/csi.htm

данни срещу някого, можете да го привикате на разпит в районното или да получите разрешително за обиск. Общо взето ще ви се налага да анализирате и оглеждате, докато не намерите сигурни доказателства, уличаващи даден човек. В хода на действието ще виждате кратки възстановки под формата на филмчета, които ще ви улесняват във визуализацията на престъплението. Винаги ще можете да поглеждате в

### списъка с потенциалните извършители

както и да получавате информация защо е заподозрян даденият човек, какви са мотивите му и дали има някакво алиби. Във всеки един момент ще можете да си припомняте натрупаните данни в хода на разследването.

Когато се пренесете на мястото на престъплението, което трябва да оглеждате, ще можете да си служите с два вида инструменти – Detection и Colection. С първите ще можете да намирате отпечатъци, да търсите топлинни следи, да откривате кръв и др. Уредите за събиране на доказателства пък дават възможност за ДНК анализи, прибиране на едри улики с ръкавици, взимане на фини предмети с пинсета, събиране на проби от плат или копиране на отпечатъци от гуми. Всичко, с което може да си служи един истински криминалист, присъства и тук.

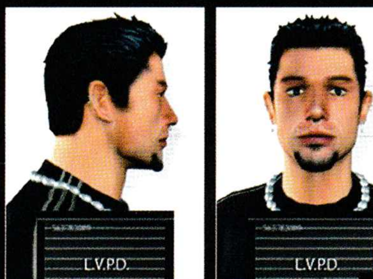
След като сте натрупали достатъчно информация по даден случай, действието по разкриването на случаите върви напред, но ако се затрудните някъде и не можете да продължите, пак има начин за измъкване. Вашите асистенти (във всяка мисия са различни) ще могат да отговарят на въпроси, свързани със съответното убийство и така да ви дават идеи и насоки, но... Разбира се, има едно "но". Всеки път, когато попитате вашите хора за нещо, коефициентът за успеваемост на разкритията ви ще спада. За всяка пропусната улика или неанализирана вещ също ще губите точки. Ако минете всички 5 убийства със 100% успеваемост, ще можете да се захванете с разплитането на шесто, бонус убийство. Затова – умната,

### решавайте загадките сами и не търсете помощ

Графично Crime Scene Investigation е на страшно добро ниво. Всичко е изградено от предварително рендерирани обекти, ефектни фонове и професионални филмчета. Поради тази причина околната среда изглежда адски красиво, но затова пък се побира на три диска. Основният проблем с тези 3 диска е друг и много потресаващ – играта се превърта адски бързо, ако сте печен куестаджия. На мен ми отне един ден и то непълен. Когато видях, че няма повече убийства, много се разочаровах. Crime Scene Investigation е страшно зарибяваща, но безумно кратка. Освен това фактът, че графично е на невероятно добро ниво, също обяснява нуждата от голям обем за разследването на петте убийства. Единственото нещо, на което се надявам, е, че авторите от 369 Interactive да пуснат още 5-10 (може и повече) престъпления. Ако CSI предлагаше още приключения, със сигурност щеше да пожъне много по-голям успех. Но в този случай обаче представяте ли си как някой би си купил игра на 10 диска примерно?

Накрая, въпреки всичко, ще ви препоръчам CSI много горещо. Тя е задължителна за всички фенове на криминалистиката, както и за любителите на качествените приключения. Също така е и дразнител, защото в момента, когато се зарибите много, изведнъж свършва. Но загърбвайки факта, че е зверски кратка, и сещайки се, че е супер красива и много интересна, си припомням, че имам да минавам още 2 престъпления на 100%, за да се добера до последната мисия... :)

*Орлин Широв*














Преди доста време излезе една маниашка игра. Тя се наричаше Red Faction и кажи-речи си беше следващото стъпало в жанровата еволюция на триизмерните шутъри. Играта използваше уникалния енджин GeoMode, който позволяваше деформиране на околната среда в такава степен, че дори можехме да копаем тунели из нивата благодарение на своята ракетохвъргачка... Съвсем нормално бе да последва и продължение. И ето, около година и половина по-късно, имаме удоволствието да се запознаем с негово величество Red Faction II -

### по-красив, по-динамичен и по-земен

Всеки, който е играл първата част, трябва да си спомня, че действието се развиваше на Марс. Надявам се, че привърженициите на Червената планета и нейната атмосфера няма да се разочароват от факта, че битките в Red Faction II ще се водят изцяло на родната Земя. Но и тук положението не е по-розово. Въздухът е силно замърсен, а хората от Commonwealth живеят в развалини. На всичко отгоре народът е потискан и от корумпирания канцлер Виктор Сопот, който води множество безсмислени и безмилостни войни.

Диктаторът обаче прави една голяма грешка. Той решава да осъди на смърт шест войници. На пръв поглед в това няма нищо фатално. Работата е там, че те са елитни бойци, решават да обединят силите си и да го свалят от власт. Става дума за Алиас, Шрайк, Тангиер, Куил, Репта и Молов.

Red Faction II предлага превъзходен геймплей. В соловата кампания ще поемете управлението на един от споменатите по-горе войници (Алиас) и ще се сблъскате с голямо количество мисии, разпокъсани на множество малки парченца. Въпросният подход е доста сполучлив, тъй като по този начин разработчиците създават усещане за динамика и успяват да "залепят" геймъра за PC-то, без да го отегчават и да го карат да се лута в огромни и необятни нива.

### Пълно е с какви ли не превозни средства

Има от всичко по-малко. Ще се возите на хеликоптер, стреляйки по противниците в невероятна футуристична обстановка, ще се дундуркате в танк, с чиято помощ ще си проправяте път и ще избивате гадове наред. Ако си падате по необятните морски дълбини, ще останете очарован, когато поемете управлението на специалната мини подводница, която е същинско унищожително приспособление. На ваше разположение ще бъде и свръхмодерната роботизирана броня, която ще "обличате" на няколко пъти в играта. Веднъж влезли в нея, ставате почти неуязвим, но местата, където може да ходите, са ограничени заради огромните ѝ размери. Тя напомня за роботоидното устройство в "Пришълци", с което Сигърни Уивър размаза кралицата майка. Разликата е, че тази в Red Faction II кибернетичната броня е снабдена с две картечници, гранатомет и т.н.

Изкуственият интелект на противниците ви е на прилично високо ниво. Те променят държанието си в зависимост от терена, на който се намират. Повечето от тях атакуват предпазливо и дебнат зад всеки ъгъл. Други се възползват дори от факта, че могат да разрушават стени и правят всичко възможно, за да те докопат.

### Шестте супер войници

Всеки един от тях е тясно специализиран в различни области на бойните умения. Алиас например е експерт във взривовете. Той е ветеран от специалните части и има голям опит във всякакви видове акции.

**FIRST PERSON SHOOTER**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | THQ/Outrage Games |
| сайт | http://www.redfaction2.com |
| хардуер | Pentium 500-MHz, 128 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 |

PC CD ROM 2 CD




Шрайк е специалист от авиационния отдел на армията и е маниак на тема транспортиране. Тангер е едната от двете жени в екипа. Тя е спец по безшумното проникване и електрониката. Втората мадама в отряда е Куил, която е богиня на снайпера и може да улучи муха в окото от един километър. Репта е здравенякът, без който не може нито един истински боен отряд. Благодарение на отлично развитата си мускулатура той се справя най-добре с тежкото въоръжение. Последен е Молов - шефът на отряда, който е еднакво добър във всички от по-горе изброените области на бойните техники.




### Подновеният Geo-Mode енджин

допринася за невероятната атмосфера в Red Faction 2. Хората, които са играли първата част на играта, знаят, че той позволява да се руши почти всичко. Сега, след като е понесъл множество сериозни поправки, той е станал още по-добър. Унищожаването на стени е ключова част в геймплея. Има много места, на които трябва просто да се досетите, че единственият начин е да минете през някоя преграда, за да продължите напред. В мултиплейър пък този енджин е същински бог. С всяка изминала минута нивата, на които отнасяте главите на дружките си в мрежа, изглеждат все по-различно, когато изгърмите половината стени с някой гранатомет. По време на сингълплейър мисиите пък многократно ще бъдете изненадан от противникови войници, които, пробивайки дупки в тавана, се спускат с въжета и понякога ви издебват доста лошо.

Red Faction II разполага с арсенал от петнадесет невероятно смъртоносни и разрушителни оръжия. Всички са адски ефективни и изглеждат невероятно. Към тях прибавете и очилата за нощно виждане, без които в някои случаи сте направо загубен. Повечето от оръжията, макар и много модифицирани, са правени по реален образец, но има и едно-две, които са доста встрани от действителността. Но какво от това, все пак събитията се развиват през XXII век. Едно от най-полезните пуцала, което ви препоръчвам, е N.I.C.W. Nanotech Individual Combat Weapon. То се използва от някои от вражеските отряди, но попадне ли във ваши ръце, е адски смъртоносно. Въпросното оръжие комбинира 7.62mm карабина с 40mm гранатомет и може да се използва за засичане врагове от разстояние. Чрез него ще забелязвате противниците дори и през стени и ще получавате информация за техните жизнени точки.

Музиката (която на моменти е малко потискаща), звуковите ефекти и професионално направените междинни филмчета допринасят за тоталното потапяне в света на "Червената фракция". За слаби точки тук и дума не може да става. В съчетание с отличния геймплей и превъзходната графика играта се превръща в една отлична комбинация, гарантираща безусловно забавление.

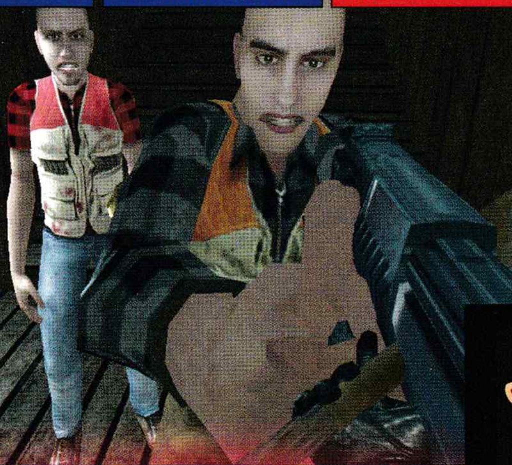
### Ахилесова пета

Единственият недостатък на тази така хубава игра е нейният мултиплейър. Всъщност той е невероятен с тази разлика, че може да се пуцате единствено с ботове. В мултито няма опции за игра в Интернет или LAN. Защо? Един Господ знае! Това, което можем да направим, е да се утешаваме с нейния превъзходен сингълплейър и да се надяваме скоро да излезе пач, коригиращ този проблем.

Напоследък се издават все по-качествени триизмерни шутъри. Какво означава това? Конкуренция! А тя е най-добрата предпоставка за добри продукти. Така че нека се надяваме, че темпото, с което се правят игрите напоследък, ще остане същото. И дори ще се увеличи, за да се засили конкуренцията и да се покачат изискванията към хубавите игри. От всичко това намазват както големите фирми-производители, така и милионите геймъри по света. И нека повторя: Red Faction II е една невероятна игра, която е способна да ви заплени още в първите минути, прекарани с нея.

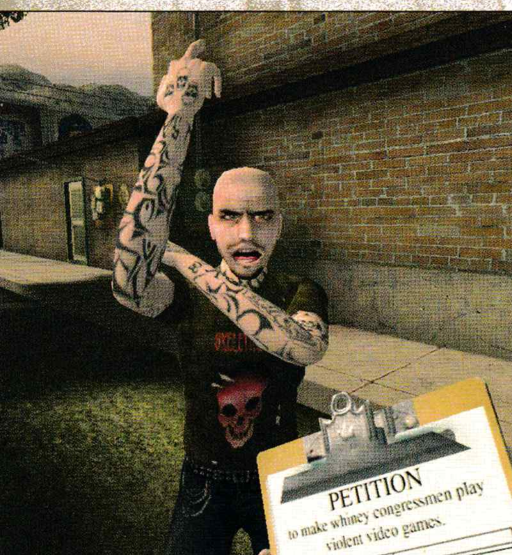
*Асен Георгиев*

Това е просто игра. Насладете ѝ се!





# POSTAL 2


**FIRST PERSON SHOOTER**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Whiptail Interactive |
| сайт | http://www.gopostal.com |
| хардуер | Pentium 733 MHz, 128 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 |

PC CD ROM 1 CD

Първата част на Postal попадна в устата на всеки западен политик като пример за неморална компютърна игра. Не е случайно, че нейният жизнен път е изключително скандален и изпъстрен с всякакви препятствия – порицана от американския сенат, забранена в над десет страни, съдена от Американската пощенска компания и изтеглена от редица магазини в света.

И в крайна сметка резултат от всички тези мерки нямаше. Играта се продаваше с пълна пара и зариби и младо, и старо със своята концепция за "комедия от насилие". Днес, няколко години по-късно, се роди и продължение. Postal 2 не се развива в одъртялата изометрична перспектива (подобно на своя предшественик), а в едно красиво и истинско 3D пространство. И, естествено, е заредена с повече черно чувство за хумор и по-абсурдно насилие от всякога.

*Тази игра съдържа материали, които не се препоръчват за деца и/или за хора, които тепърва смятат да установяват или доразвиват политически кариери!*

Всеки път, когато стартираме Postal 2, ще бъдем свидетели на по-горните редове. И определено има за какво. Въпросното предупреждение въобще не е излишно за игра като тази – предизвикателна и фрашкана до козирката с изродщини, насилие и вулгарен език. Но хей, не си мислете, че в момента имам намерение да сипя ругатни по адрес на Postal 2. Въобще не е така. Напротив. Едва ли някога сте играли подобен триизмерен шутър от първо лице. Тази игра не е като останалите. И тя определено не е предназначена за хора с прекомерно развито чувство за почтеност. Но ако имате широки разбирания и вярвате, че насилието в компютърните игри няма нищо общо с това в реалния живот (и не влияе по никакъв начин на вашата психика), то пригответе се да прекарате

### една седмица в компанията на Пощенския Пич

Това е главният герой в Postal 2 – бял американски боклук, прехвърлил трийсетака, живеещ в евтина и порутена каравана. Облича се с дълго черно палто, има червеникава коса, козя брадичка и носи слънчеви цайси. Женен е за Кучката. Отношенията помежду им не са сред най-дружелюбните. Неговият прякор се дължи на факта, че преди известно време е работил като пощенски служител. Но изведнъж изперкал. Обхванала го параноята, че всичко и всеки е против него, и започнал да избива наред де що шава. Но това е друга, минала история. Сега Пичът е свестен тип. Но едва ли знае, че му предстои да изживее най-ужасните дни в живота си.

Postal 2 е най-неподправената игра, която някога съм виждал. "Тичащите с ножици" нейни създатели са я направили точно такава, каквато са искали. Никой не е седял над главата им и не е давал нареждания с вирнат към тавана нос. И целта на Пича е повече от проста – да изживее живота си така, както на него му е кеф. Не очаквайте да се наеме със спасяването на света от някакви досадни зелени извънземни, да предотвратява тривиално неизбежен апокалипсис или да се нагърби с тежкото бреме на супер герой. Не, това не е в стила на Пощенския Пич. Той ходи до магазина за мляко, връща книга в библиотеката, събира подписки, взима автографи, пикае на гроба на баща си и прочее. Въобще във всеки ден от седмицата той





има свои собствени битови задължения, които трябва да изпълни. Работата е там, че те са съпътствани от всякакви непредвидени обстоятелства. Когато отива до библиотеката например, тя изведнъж се оказва нападната и подпалена от активисти-природозащитници, които искат да спасят дърветата и да изгорят книгите. И съответно Пича няма да стои със скръстени ръце. Между впрочем във въпросната сграда ще се срещнете с личност, силно напомняща за Осама бин Ладен, впила ученолюбив поглед в секцията с книги "Наръчник на терориста. Как да си направим бомба".

### Изродщини всякакви

Ще събудя ли любопитството ви като кажа, че може да си разкопчаете ципа и да напикаете случайните минувачи? Или да изпишете "Аз бях тук" по стената с жълтеникавата струя? А ако спомена, че имате възможност да хванете някое нещастно коте и да му заврете задника в дулото на пушката си? Мяу-у... бум? А какво мислите за гаврите с труп? Често се срещат и туби с бензин. Какво би ви попречило да полеете обилно къщата на съседа? Тогава ще бъдете на една кибритена клечка разстояние от подпалването на дома му.

Може да направите всичко това и още куп други изродщини. Едва ли има нужда да споменавам, че може да утрепете всичко живо по какъвто брутален начин си пожелаете и с каквито оръжия намерите, купите или откраднете. Насилието определено властва по всички улици на Postal 2. Естествено, има и полицаи, които се опитват да следят за спазването на закона и често ще се опитват да ви закопчеят. Какво толкова съм им направил?

Действието в играта се развива на територията на голям провинциален американски град, наречен Рай (каква ирония). Той е разделен на отделни области, повечето от които не са достъпни, но се отварят с течение на времето. По неговите улици цари странен живот. Хората псуват, бият се, повръщат, тичат, крякат, ритат трупове, стрелят. Поведението на жителите е интересно за наблюдение, но в един момент омръзва. Постепенно техните реплики се изтъркват и започват да се повтарят, а действията на виртуалните човеци стават малко еднообразни. Странно е защо "Тичащите с ножици" не са се постарали малко повече в това отношение.

### Скандално и жълто

По всичко личи, че и Postal 2 ще сподели съдбата на своя предшественик. В Австралия (подобно на Grand Theft Auto III) е вече забранена. Към края на януари пък прекалено обидчив холандски гей активист се опита да анатемоса играта в своята родна страна. Като причина той изтъкна факта, че можем съвсем спокойно да влезем в местния гей бар и да изтребим всички негови посетители. Според него това поощрявало насилието към обратните. Там е работата, че в Postal 2 съвсем демократично може да стреляте и по хетеро, и по наркомани, и по куки, и по черни, и по кучета, и по котки. А геймърът не печели никакви точки за това и сам избира дали да сее насилие или не. В крайна сметка това е просто игра. Но въпреки това и американските сенатори точат зъби и се готвят за решителна акция срещу Postal 2. Много скоро ще разберем и какви ще са отзивите. Можем да бъдем сигурни само в едно – че те ще са силно противоречиви.

За да се пресъздаде цялата тази изродщина е използван Unreal-ски енджин от последно поколение. Графиката няма слаба точка. Всичко е пипнато със стил и изглежда перфектно. Музика почти няма, но за сметка на това саунд ефектите са страхотни. Единствено монотонността на репликите, както споменах по-горе, създава лошо впечатление за звуковото оформление.

Postal 2 е готина игра. Наистина. Няма лъжа, няма измама. Вярно е, че е адски скандална. И определено не я препоръчвам за хора със слабо сърце или тесногръди разбирания. Нейният геймплей е страхотен и изненадващо разнообразен, а черното ѝ чувство за хумор – размазващо (обърнете специално внимание на табелите и надписите из града). Макар и да е прекалено кратка, бъдете сигурни, че има с какво да ви изненада.

*Владимир Тодоров*

Отново икономически ребуси, този път под вода...

# Atlantis Underwater Tycoon

Имам удоволствието да споделя с вас моите преживявания в един изключително непретенциозен и приятен свят, чиято най-забележителна особеност е, че се намира на морското дъно. След приключения на земята и в космоса изпитах истинска радост от възможността да се гмурна в пъстрия свят на Atlantis Underwater Tycoon.

Играта предлага типичните за жанра предизвикателства, чиято крайна цел е изграждането на селища, пълни с усмихнати атланти, забавляващи се туристи и добре изградена икономическа система за приток на капитали. На фона на цялата тая идилия морските обитатели трябва да плуват в чисти води и спокойно да си джиткат насам-натам. Синхронизацията на трите фактора е въпрос на правилно разпределение на финансовите средства, изграждане на стратегия за развитието на отделните сектори и на търпение по пътя към реализацията на всичките възможности, предлагани от геймплея. Може да играете по предварително изготвени сценарии или да се озовете в различни морета и океани. На ваше разположение са и над 30 героя, които допълнително определят спецификата на всяка игра.

Но каквото и да изберете, имайте предвид следните

### основни положения

Има няколко ключови сгради и благодарение на тях е възможно по нататъшно строителство – било то на туристически и промишлени обекти или на морски атракции. Това са home base, animal tower и sonar probe. Освен това бонус менюто задава допълнително изисквания за достъп и до някои по-специфични обекти. Например mermaid cave, която може да бъде построена след заплащането на определена такса и при наличието на училище, но пък осигурява на ексцентриците възможността да пеят като сирени. Или athlantis songs, където след усърден труд може да проговорите на атлантски език.




Запознатите с икономическите симулатори ще открият прилики с други тайкуни. В случая това не е недостатък, тъй като Atlantis Underwater Tycoon притежава и закачливи отличителни белези като например възможността да търсите съкровища по морското дъно. Ако имате късмет, може да попаднете на ценни антични предмети, а при наличие на търговски нюх – да им вземете добра цена. Търговия е възможна и с перли, нефт, злато и сол – все суровини, добивът на които замърсява околната среда и намалява притока на туристи. Военната база и затворът също се отразяват негативно на подводните обитатели. Слава богу, допустимо е взимането на заеми, макар че ги връщате с висока лихва. От полза е и статус менюто за разходите по пера. Не успях обаче да намеря сходна статистическа информация за приходите – един факт, който превръща планирането в игра на сляпа баба.

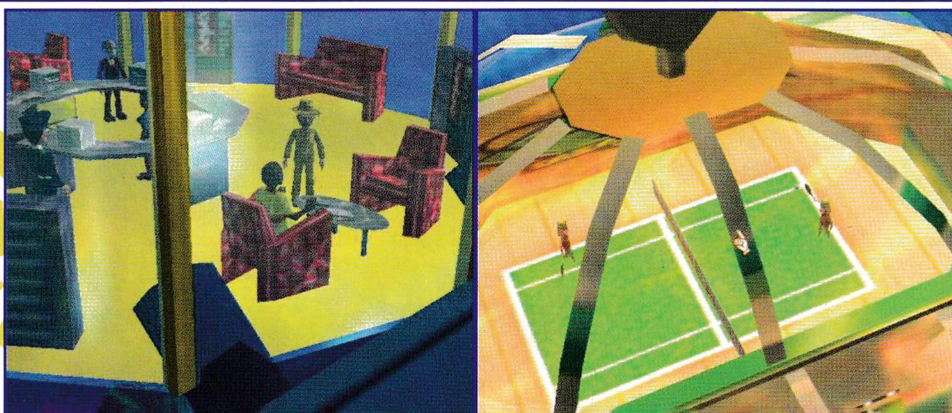
Иначе аниме видът на графиката ми допадна. Даже го намирам за забавен. Заглавието няма претенция за интуитивността на 3D навигацията, но тя е възможна и няма да ви е трудно да се приспособите за живот под вода. Както съм почнал, да кажа, че музиката съответства на виртуалната интерпретация, но има опасност да заспите на тия нежни звуци. Озадачаваща е липсата на достатъчно бързи клавиши за по-голяма гъвкавост и това, че при неволно натискане на 2-3 последователни ескейпа излизате от играта без някой да си направи труда да ви пита дали наистина искате. Но това са дребни камъчета, те не развалят основния замисъл и мисля, че няма причина да пропуснете това ново заглавие на Activision.

*Васко Чаворски*

**TYCOON**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Activision / Anarchy Enterpraices |
| сайт | http://www.activisionvalue.com/ |
| хардуер | Pentium 450 MHz, 64 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 |

PC CD ROM
1 CD






## Една невероятна възможност да прекарате шейсет дни с щурото семейство Джаксън

Ето, че отново имам удоволствието да ви представя поредния камионен симулатор. Big Mutha Truckers е игра, която е способна да ви направи много добро впечатление при първоначалното запознанство с нея. Но за да бъда честен, ще трябва да добавя, че след малко повече време не е изключено да хвърлите жаден поглед към клавишите Alt и F4.

Както може би знаете, психиката на американския народ е малко по-особена и повечето богати родители мъчат децата си до последно преди да им преотстъпят семейния бизнес. Ситуацията в Big Muhta Truckers е на пръв поглед идентична. На преден план имаме едно щастливо семейство – страховито изглеждаща майка, народила четири деца. Родителското тяло решава, че е крайно време едно от вече порасналите ѝ отрочета да застане начело на семейния бизнес. Тя измисля прости правила, които трябва да бъдат спазени, а целта на децата е да направят колкото се може повече пари за шейсет дни, обикаляйки Hick State County на 18 колела с 20-тонен камион. И най-интересното е, че няма значение дали тези пари ще бъдат спечелени по легален или не чак толкова законен начин.

Big Mutha Truckers ще ви поднесе много изненади. Условията на състезанието, в което участвате, са такива, че позволяват разнообразни начини на игра. Всеки геймър може да потегли по собствен път и да трупа пари по-коренно различен начин. Ще имате възможност да кръстосвате пътищата между пет различни града. Сами избирате накъде да потеглите. А колко ще спечелите от товара, който носите, зависи единствено от това дали сте избрали добро място за продаването му.

По пътя ще срещнете купища препятствия. Едни от най-досадните са мотористите. Ядосате ли ги веднъж, много трудно можете да се отървете от тях. Те ще ви гонят, докато не се качат върху ремаркето на камиона ви и не го откраднат с цялата стока в него. Единственият начин да им избягате е като карате като луд, докато те се опитват да ви налазят. Ако успеете да ги изтърсите от ремаркето, ще се спасите. Естествено, когато се налага, и куките няма да пожалят кожата ви.

Очаква ви

### горе-долу интересен и аркаден геймплей

Главните ви приходи идват от транспортирането на стока от едно място на друго, но тук-там ще се отварят и други възможности за припечелване на зелени гущери. Освен безмилостното блъскане из улиците на градовете (може да правите гори и комбота, които да носят повече приходи) ще ъпгрейдвате и своя камион. В баровете пък убивате своето време, играейки на ротативки. Това може би е добре дошло за запалените комарджии. Най-голямата слабост на играта обаче е неконтролируемото поведение на ремаркето на вашия камион. Наистина, когато карате със 100 км/ч., е нормално управлението да е сложно. Но в тази игра прицепът буквално си прави каквото си иска и е доста трудно да се научите да го усмирявате.

От графична гледна точка трябва да сме доволни от това, което имаме, тъй като можеше да бъде и по-зле. Все пак аз не мисля, че за един камионен симулатор е необходима невероятна визия. Като за финал ще кажа, че очакванията ми за тази игра бяха малко по-големи, но никой няма да изгуби, ако разджъга Big Mutha Truckers поне за няколко дни. Лично аз обаче бих предпочел да си запълня времето с някой друг подобен симулатор.

*Асен Георгиев*

**TRUCK SIMULATOR**

| | |
|---|---|
| графика | |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |
| издател | Eutechnyx / Empire Interactive |
| сайт | http://www.bigmuthatruckers.com/ |
| хардуер | Pentium 500 MHz, 96 MB RAM |
| софтуер | Windows All, DirectX 8.1 |

PC CD ROM
1 CD




PC MANIA


InterBGcom
Интернет без ограничения!



# PS MANIA

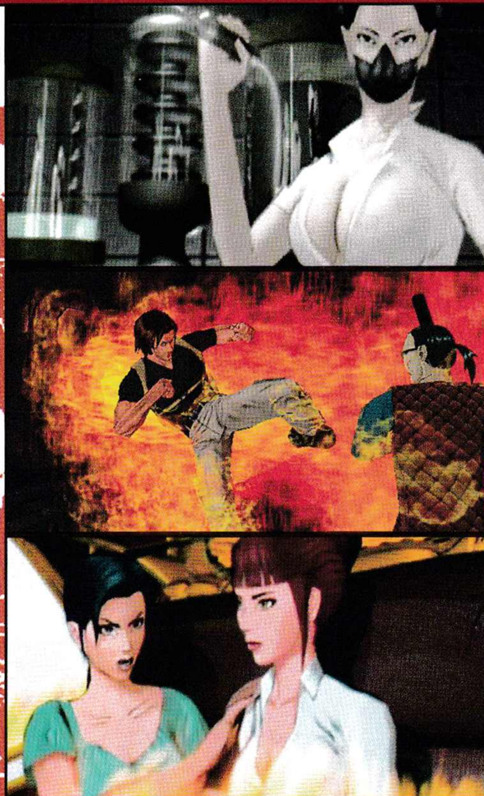
Защо ли всеки път, когато седна да пиша новините за PS Mania, ме обзема натрапчивото чувство, че нашата скромна държавица продължава все така да бъде "out of this world"? Конзолен онлайн гейминг, падане на цени, конкурси, турнири... Горещите събития в света на електронните развлечения ни касаят понякога толкова малко, че чак ми става неудобно да ги споменавам. Само не ми казвайте, че причината за всичко това е просто "че сме зле". Дали пък ние с вас не можем да направим нещо по въпроса?

Ивелин Иванов

## ТАТУ ПРАВЯТ САУНДТРАКА НА НОВИЯ FEAR EFFECT!

Не бе, майтапя се. Но идеята не е чак толкова лоша. Ако сте играли поне един Fear Effect, значи се сещате накъде бия. Така или иначе нов Fear Effect ще има още тази година, а подзаглавието му е Inferno. В главните роли отново ще са добрите, ама много добрите приятелки Рейн и Хана, както обикновено гордо изправени ци... рамо до рамо до рамо срещу лошия свят на мъжете. Всъщност, иронията настрана, това не е лоша новина, тъй като първите два Fear Effect-а бяха доста прилични игри. Хвърлете един поглед и на няколкото скрийншота, мотаещи се из нета.





## PS2 ОНЛАЙН И В ЕВРОПА! ... С ИЗВЕСТНИ УГОВОРКИ

Sony Computer Entertainment UK обявиха плановете за стартиране на PlayStation2 онлайн гейминг сървис. Тестовете на системата започнаха на 31-ви март тази година, като желаещите да се възползват трябваше да се регистрират на www.uk.playstation.com, попълвайки кратък въпросник. Единственото заглавие, което засега могат да изпробват британските геймъри, е SOCOM: US Navy SEALs, като за целта трябва първо да се сдобият със специалната онлайн версия на играта, с т.нар. "стартов пакет", съдържащ PS2 мрежов адаптер и SOCOM USB слушалки плюс микрофон, и – уви! – да разполагат с broadband Интернет в дома си. "Уви"-то от предишното изречение идва да намекне, че въпросният "broadband Интернет" в България още дълго време ще бъде по-скоро мъглив термин, отколкото реалност.

## ACCLAIM СГАЗИЛИ ЛУКА

BMX звездата Дейв Мира е подал иск в съда срещу издателя Acclaim за обезщетение в размер от 21 милиона щатски долара. Причината за гнева на мистър Мира е излязлата наскоро игра, кръстена BMX XXX. Дори да не сте опитвали това доста посредствено BMX заглавие, вероятно поне се досещате, че трите хикса в края на заглавието му намекват за съдържание със спорна благопристойност. Дейв твърди, че Acclaim са накърнили неговата собствена репутация и репутацията на любимия му екстремен спорт с цел да пробутат мръсната си малка игричка. Мен ако питате, авторите на BMX XXX наистина трябва да бъдат осъдени... за некадърност!

## ПАДА ЦЕНАТА НА XBOX В ЕВРОПА

След няколко седмици слухове, цената на Xbox беше намалена... отново! В момента машинката, докарала толкова главоболия на Microsoft, вече се продава в Обединеното кралство за 129.99 британски паунда (около 390 наши лева) – цена, равна на тази на GameCube и доста под тази на PlayStation2. Ами, прекрасно! Нека цените падат – ние, геймърите, не възразяваме. Това, срещу което възразяваме обаче, е липсата на поне още една наистина добра игра (освен Halo), която да оправдае съществуването на новата играчка на мистър Гейтс.







издател: Konami | създател: Konami | жанр: Action | платформа: PlayStation2

Някой се беше пошегувал, че първата Zone of the Enders ще остане в историята на гейминга като "оная игра с демото на Metal Gear Solid 2". Наистина оригиналната версия на играта включваше допълнителен диск с първото играемо демо на MGS2. И, да, това беше една от причините много хора въобще да забележат ZOE. Другата причина беше името на продуцента на проекта... някой си Хидео Коджима. М-да, Коджима сан беше дал доста от таланта си "на заем" на екипа на Zone of Enders и неговият почерк си личеше отчетливо във всеки от ключовите детайли на играта.

Но с това достойнствата на ZOE далеч не се изчерпваха. Преди всичко, дори днес това си остава една от най-добре изглеждащите PS2 игри до момента. Въобще цялостната презентация на играта (разбирай саундтрак, междинни анимации и дори дизайн на менютата) беше на космическо за времето си ниво. Колкото до самия геймплей – тотален 360 градусов екшън с гигантски летящи роботи, нивото му по нищо не отстъпваше на визуалните стандарти на играта. Основните (основателни) упреци към ZOE бяха два – че геймплеят е твърде еднообразен на моменти и че като цяло играта е много кратка.

Близо две години по-късно се задава ново издание на ZOE, което дори вече е факт в Щатите и Япония. Уви, на нас, клетите европейци, пак ще ни се наложи да чакаме шест месеца до излизането на PAL версията. Докато това време дойде, не е зле да сме подготвени за онова, което ни очаква. С риск да отегча сериозните фенове на първата игра ще преразкажа набързо сюжета на ZOE, за да направя връзката с новата игра с подзаглавието The Second Runner. Действието се развива през 22-ри век, когато хората най-после са успели да населят Слънчевата система и техните колонии се простират чак до Юпитер. Но както често се случва, не след дълго започват и търканията между "планетата майка" и колониите, а земните жители лепват на колонистите презрителното прозвище "enders" (вероятно футуристичен вариант съвременното "селянин"), откъдето идва и името на играта. Приблизително по това време бива открита нов тип енергия, наречена "Метатрон", която разкрива нови хоризонти пред междупланетните полети. Естествено, първи от нея се възползват земните военни, които създават огромни бойни "мекове" (роботи), управлявани от един-единствен пилот и кръстени "LEV". За да отвърнат на удара, колонистите пък създават свои летящи крепости, тъй наречените "orbital frames". Жителите на една от колониите, разположена в дълбините на Юпитер, успяват дори да изградят два суперорбитални фрейма, далеч по-добри всеки друг земен или колониален образец и носещи имената Джехути и Анубис. Още щом научават за тях, земните военни пращат експедиционен корпус, който да завладее образците, и дори успяват да се доберат до Анубис. Джехути обаче им се изплъзва благодарение на неврастния Лио, който е героят на първата игра.

# Zone of the Enders: The Second Runner





Събитията на ZOE 2 започват две години по-късно, когато бившият войник Динго, който в момента се изхранва като събирач на лед от повърхността на Марс, открива случайно Джехути. Още преди да е разбрал в какво се замесва Динго, бива атакуван от силите на армията BARHAM. Оттук нататък играта е във ваши ръце.

Преди всичко авторите са се опитали да направят геймплея далеч по-разнообразен. Едни твърдят, че мисиите толкова се различават една от друга, че на моменти им се губи основната идея на играта. Според други, именно това е най-сериозният плюс на ZOE 2. Всички обаче са единодушни, че графиката на играта е изключителна. Суперлативи от сорта на "най-невероятните взривове, виждани някога в PS2 игра", "визуален празник за окото", "стилна и ултраефектна графика", ще откриете в почти всеки отзив за играта. Приблизително в същия тон са и отзивите за музиката, която отново ще е в познатия "техно" стил.

Не пропускайте да хвърлите един поглед на клипа от играта, включен на дисковете на списанието.

SOCOM
U.S. NAVY SEALS



# SEAL

Sea
Earth
Air
Land

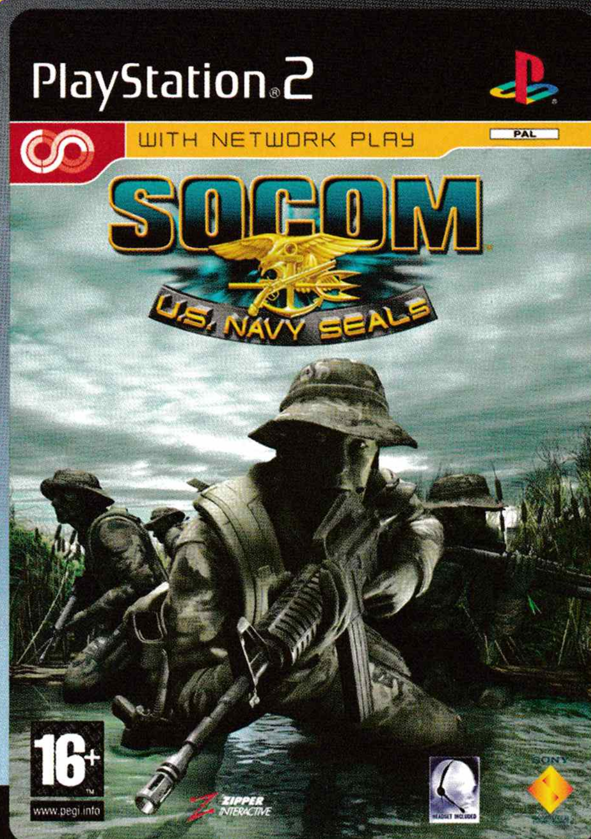






SOCOM е новата отборно базирана игра на PlayStation®2, в която мисията ти е да разбиеш вражеска терористична организация. За целта разполагаш с отряд елитни морски пехотинци (по-известни като тюлени) на твоя страна. Имаш постоянна връзка с тях чрез слушалки (в комплект с всяка игра), можеш да ги направляваш с гласови команди и те ще ти отговарят посредством тази връзка.

Целта е да изпълниш 12 особено опасни мисии. Те са супер реалистични и уникални. Няма повтарящи се комбинации от предизвикателства и необходими умения за преодоляването им. Някои изискват потайност и прецизност, при други трябва физическа битка, издръжливост, хитрина. Всичко това на детайлизиран терен в 4 локации по целия свят – Аляска, Тайланд, Конго, Туркменистан. В мисиите има засади, преследвания, взимане на заложници, проучване и спасителни операции, разрушения, локализиране на мишени с лазер, нощен бой, разузнаване, прочистване на сгради и много други вълнуващи бойни ситуации. Предвидени са и места за криене, и снайперистки постове, и отворени пространства. Движенията на играчите са създадени на основата на филм с реални морски пехотинци, така че да осигурят възможно най-реалистичната екшън игра, създавана досега.




Твоят екип тюлени разполага с 60 вида различни оръжия, включително най-новите пистолети, щурмови пушки, снайпери, картечници, автомати, гранати, лазерни търсачи, експлозиви, дистанционно детониращи се мини, екипировка за нощно виждане и т.н. Оръжията са реалистични като начин на действие и се влияят от много реални условия, включително физическа умора, движения, и дават откат. Мисиите могат да се ситуират и в затворени, и във външни пространства, и през деня, и през нощта, и при различни времеви условия, и това веднага се отразява на реакциите на играча. Заобикалящата среда също съдържа и много движещи се обекти, пресъздадени с невероятна графика и удивително реалистичен изглед.

И не забравяй: Тюленът никога не действа сам, така че трябва да поканиш и приятели.



THE POWER PLACE THE RAGE PLACE PlayStation®2 THE THIRD PLACE



издател: Capcom | създател: Capcom | жанр: Survival Horror | платформа: Game Cube

# Resident Evil® Zero

Вероятно първият интересен въпрос около това заглавие е "Какво ще рече тази нула в края му". Ще рече, че става въпрос за история, чието действие се развива преди това на първото издание от поредицата. Може би си спомняте от пространната ни Resident Evil "гейм-о-графия", че всичко в първата игра започва с изчезването на екип BRAVO на специалните полицейски части, изпратени да разследват странните събития в Ракуун Сити. Една от главните роли в Resident Evil 0 е поверена на Ребека Чеймбърс, член на екип BRAVO. Играта започва с това как тя попада посред нощ в пътнически влак, който се носи в неизвестна за нея посока. Скоро става ясно, че влакът е претъпкан с уморени до смърт (в буквалния смисъл) пасажери с изкривени под неестествен ъгъл вратове, изцъклени очи и странно тромава походка. Разбира се, че говоря за зомбита. За късмет на Ребека обаче се оказва, че тя не е единственият жив пасажер на експреса на кошмарите. Спътникът ѝ по неволя е Били Коен, осъден на смърт от военен съд, но успял да се измъкне. На сметката на Били вече са записани 23 убийства без да се броят тези на пазачите, които е трябвало да го съпроводят до мястото на екзекуцията. Ребека и Били скоро разбират, че ако искат да преживеят нощта, ще трябва да преодолеят някои дребни различия в житейските си философии и да запретнат здраво ръкави... като екип.

Още първите няколко сцени в Resident Evil 0 дават да се разбере, че играта не просто изглежда добре. В това едва ли се е съмнявал някой. Ключовата дума тук е "детайли". Вече писах някъде за водата в мивките, която, освен че изглежда убийствено, се поклаща в ритъма на влака. Към това ще добавя, че въобще усещането за движещия се влак е пресъздадено просто перфектно, не само визуално, но и като звук. Какво толкова, ли? Не можете да си представите колко допринася това за атмосферата на играта. Скоро те обзема усещането, че всичко наоколо е истинско, а не просто застинал фалшив декор, че събитието се случва буквално пред очите ти. Невероятно!

Колкото до самия геймплей, Resident Evil 0 предлага безспорно най-революционните промени в този елемент на поредицата. Вероятно вече сте чували, че RE0 се играе и с двамата главни персонажи... едновременно. Нещо повече, от умението да ги накарате да работят като екип зависи и успехът ви в играта. Независимо дали става въпрос за решаване на логически загадки, колективно обстрелване на зомбита или размяна на предмети, Ребека и Били са рамо до рамо в играта – от-до. Без да разрушава добре познатия Resident Evil стил на игра, това нововъведение наистина открива нови хоризонти пред жанра като цяло (ще ме прощавате за изтъркания лаф, но си е точно така).

С това изненадите не свършват. Променена е и системата на инвентара. Вместо да трябва да обикалят като луди напред-назад в търсене на сандъци, в които да складират придобивките си, двамата герои вече могат просто да пуснат кой да е предмет или оръжие в произволна точка на нивото. Ако по-късно нещо ви потрябва отново, можете лесно да се върнете и да си го вземете. Намирането не е никакъв проблем, тъй като позицията на всеки от предметите е маркирана върху картата.

Като цяло, Resident Evil 0 създава усещането за едно ново начало за поредицата, за което (нека си го признаем) беше крайно време. Истински се надявам, договорът на Capcom с Nintendo да не е чак толкова обвързващ и поне Resident Evil 0 да се появи и в други формати. Аз лично скърцах здраво със зъби и благославях Nintendo, защото, за да напиша тези няколко реда, трябваше да вися на главата на приятел, който си има Game Cube. Не е честно, мамка му! Все пак съм оптимист и предполагам, че здравият (финансов) разум ще надделее, рано или късно.

Сигурно сте извъртели всеки Resident Evil, имал неблагоразумието да се изпречи на пътя ви? Или пък наскоро сте видели сметката на Alone In The Dark 4? И сега сигурно си мислите, че не е измислена игра, от която да ви хване поне малко шубето. Помислете си пак... Защото, ако никога преди не сте опитвали Silent Hill, значи просто още нищо не сте видели.

# SILENT HILL 3




Още първата игра от поредицата, излязла за PlayStation, буквално преобърна представите ни за "плашещи игри". Ужасът в Silent Hill отиваше далеч отвъд онова, което можеше да се види или чуе в играта, и атакуваше съзнанието ти на доста по-първично ниво. Хубавото във всичко това (и в survival horror жанра въобще) е, че можеш да се страхуваш "безопасно", знаейки че от теб зависи кога да щракнеш копчето на конзолата и ще се върнеш в реалността.

После се появи Silent Hill 2 за PS2 и тръпката се издигна до ново ниво. Несравнимо по-детайлните модели и декори, както и далеч по-качественият звук, донесоха и нова доза реализъм в едно и без друго болезнено убедително изживяване. Играта имаше нов герой – Хари Мейсън, мъж на средна възраст, доведен в Сайлънт Хил от писмо, написано от... мъртвата му съпруга. Едва пристигнал в градчето, в което някога е изживял заедно със скъпата си жена някои от най-незабравимите мигове в живота си, Хари разбира, че раят от миналото се превърнал в кошмар наяве. И все пак желанието му да намери отговори на изгарящите го въпроси е по-силно от страха за собствения му живот.

Спомените от Silent Hill 2 са живи в съзнанието ни (още повече, че наскоро излезе и PC изданието ѝ) и ето че до излизането на новата игра от поредицата ни делят броени дни. Оказа се, че Konami са решили да направят един наистина неочакван жест на европейските геймъри, защото PAL версията на играта ще се появи поне месец преди щатската и японската версии и по-специално на 23 май тази година. Имах наистина невероятния късмет да опитам на живо предварителна версия на Silent Hill 3 и трябва да кажа, че съм направо... стъписан от качествата ѝ в най-положителния възможен смисъл.

Преди всичко, няколко думи за новостите в играта. Ако сте сред феновете на поредицата, вероятно вече сте чули, че отново има нов главен герой (при това доста неочакван на фона на предишните игри) – тийнейджърката Хедър. Все още не се знае почти нищо за това какво точно я е довело в Сайлънт Хил, като авторите на играта само намекват, че тя "работи за някакъв частен детектив". Тук му е мястото да се каже, че играта дори не стартира в Сайлънт Хил и че като цяло този път ще има доста повече места, в които ще се развива действието. Част от версията, която играх, например ме отведе в метро и в нещо като универсален магазин. Друго нововъведение, което вероятно ще предизвика противоречиви реакции, е набъбналият оръжеен арсенал на новата игра. За пръв път в Silent Hill-издание ще можем да атакуваме света на мрака, стиснали автоматично оръжие в ръка – Узи-та, автомати и бог знае какво още. Честно казано, аз също съм леко раздвоен по тази линия, защото подобна екстра би могла лесно да разруши атмосферата на играта и да я превърне в стандартен екшън. Може би именно за да контрират подобни съмнения, в повечето си интервюта създателите на играта наблягат на твърдението, че Silent Hill 3 ще бъде още по-наситена с мистика от своите предшественици.

А графиката... ах, графиката! Нищо не е в състояние да ви подготви за визуалните прелести на Silent Hill 3. Ще кажа само, че скокът в сравнение със SH2 е наистина убийствен. Колкото до звука, екипът на SH3 е създал специално за играта своя звукова surround система, тъй като тази Dolby не им се видяла достатъчно добра. Във всеки друг случай бих се изсмял на подобно твърдение, но когато искат, Konami могат.

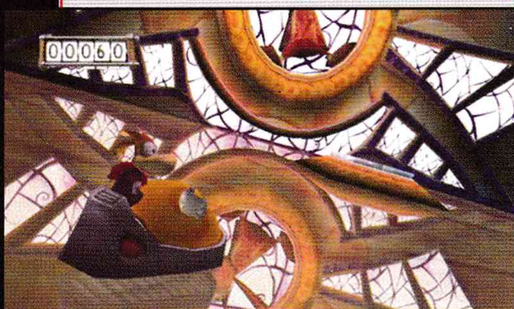
Приключвам с още едно аудио уточнение. Оригиналното издание на Silent Hill 3 ще бъде "комплектовано" с допълнителен диск, съдържащ 65 минутния саундтрак на играта.

## RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Жанр: JUMP 'N' RUN
Издател: UBI SOFT
Създател: UBI SOFT

87%






От времето, когато Rayman 2: The Great Escape предизвика истинска сензация с новаторските си идеи и впечатляващата си графика, неусетно изминаха две години. И ето че на дневен ред е Rayman 3, едно повече от достойно продължение. За феновете на предишните игри бързам да уточня, че, слава богу, базовите идеи в играта са оставени непокътнати. Едновременно с това в Rayman 3 ще откриете и достатъчно нови неща, които да събудят интереса ви. Поради скромното място, отделено за това ревю, ще спомена само петте изцяло нови умения на Реймън – да разбива иначе неразрушими обекти, да образува торнадо и да снижава определени платформи, да лети с мини хеликоптер под формата на каска, да изстрелва закрепена за верига кука, с която да се придвижва от платформа на платформа, и да стреля с управляеми ракети.
По традиция мини игрите в Rayman 3 имат ключова роля в общия купон. Като се започне, да речем, с управлението на космически кораб и стрелбата с оръдията му, мине се през карането на сноуборд и играта на тенис, и се стигне дори до нещо като first person shooter (а ла Quake) в Rayman стил.
Ако сте играли Rayman 2: The Great Escape, едва ли ще ви изненадам с твърдението, че Rayman 3 е един истински визуален фойерверк. Освен това хората от графичния екип на поредицата очевидно не са си губили времето през последните две години и новото издание демонстрира някои нови графични екстри, пред които бледнее сериозна част от конкуренцията. Струва си да се отбележи и фактът, че нивата са достъпни от-до без време за зареждане. Само преди година подобно постижение се считаше за революционно, но днес то започва да се превръща в стандарт за игрите от жанра. Колкото до Rayman 3, това си е истински успех, като се имат предвид размерът и разнообразието на нивата.

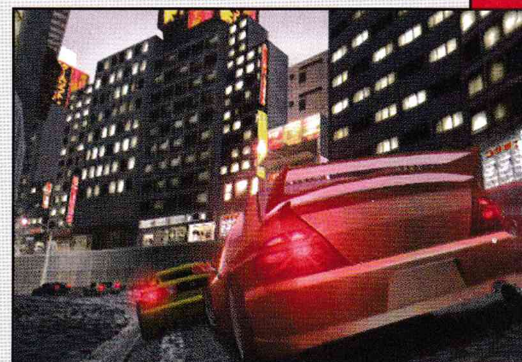
## MIDNIGHT CLUB 2

Жанр: RACER
Издател: TAKE 2
Създател: ROCKSTAR GAMES

82%



Нека си го кажем направо – първата игра с това име беше пълен боклук. Междувременно Rockstar Games пуснаха друго заглавие на пазара и то се казваше... Grand Theft Auto III! После още една – Grand Theft Auto: Vice City. Бинго, две от две! Е, как тогава човек да не хвърли поне един поглед на последното им творение? Още повече, че идеята за незаконни градски автомобилни надпревари далеч не е толкова лоша. Имам предвид, за видео игра. Особено, когато място на действието са Лос Анджелис, Париж и Токио. Да не говорим, че първите отзиви за Midnight Club 2 бяха повече от обнадеждаващи.
Ако (за ваш късмет) не ви е попадала първата игра, трябва да знаете, че става въпрос за типичен аркаден рейсър в градски условия. Нетипичното в случая е невероятната динамика и усещането за скорост. Единствената игра, с която мога да сравня Midnight Club 2 по този показател, е Burnout. С това определено не искам да кажа, че MC2 няма свой уникален графичен фасон. Напротив, освен че изглежда страхотно, новото творение на Rockstar трудно може да бъде сбъркано с коя да е друга игра. Напоследък аналогиите с филми се поизтъркаха, но докато играех Midnight Club 2 не можех да не се сещам за "Бързи и яростни".
Ще трябва да разочаровам почитателите на лъскавите авто марки с уточнението, че макар колите в MC2 да са базирани на реални модели, нито едно от общо 30-те возила не е тяхно точно копие. На мен поне това не ми развали ни най малко удоволствието от играта.
А да, щях да забравя – в играта има и пистови мотори, с които също можете да се състезавате. Не е за вярване, но тяхното управление е не по-зле изпипано от това на колите. Иди че ги разбери тия момчета от Rockstar. Някои не могат по една игра да направят като хората, а те взели, че направили две наведнъж.





**PRIMAL [PSX]**

**Менюто с кодове:**
Задръжте L1 + L2 + R1 + R2 за около 5 секунди в основното меню, или менюто bonus materials, или options менюто, за да отворите прозореца за въвеждане на кодове. Осветете някоя от "А" буквите в кода, след това задръжте X и натиснете Ля или Дя, за да я промените. Натиснете Квадрат, за да приемете завършения код. Натиснете Триъгълник, за да излезете от прозореца за въвеждане на кодове.
Aquis cheat: IMMORTAL или MORTALAS
Aetha cheat: IMMORTAL или MORTALAS
Volca cheat: Незнаен
Gallery cheat: Незнаен
Easkill cheat: Незнаен
Bonus A cheat: Незнаен
Bonus B cheat: PRIMAL
Bonus C cheat: Незнаен
Bonus D cheat: Незнаен
Bonus E cheat: OBLIVION

**Отключване на всички bonus materials**
След като натиснете и задържите за около 5 секунди L1, L2, R1, R2 в main menu или bonus materials менюто, ще се отвори скрито меню –

**Magic Codes**
Различни опции са показани тук със серии от "А"-та. Тяхната стойност може да бъде променена с осветяване на А-то и натискане (и задържане) на X и използвайки d-pad-а, за да сменяте буквите (a-z).

**AMPLITUDE [PSX]**

**Maximum combos:**
Когато сте в freestyle режим, нека някой задържи K, T, или O, докато вие разцъквате левия аналогов стик колкото се може по-бързо.

**Отключване на Bonus Parts**
За да отключите Bonus Parts, просто завършете Bonus Song-а във всяка една местност.

**Отключване на Bonus Songs**
За да отключите Bonus Song във всяка зона, просто спечелете най-много точки, при изпълнение на основния куест.

**Отключване на secret song**
Да отключите тайната 26-та песен, трябва да победите за първите 25 песни на степен на трудност Insane. Тайната песен е Spaztik в изпълнение на Cosmonaut Zero и е единствено достъпна на Insane режима.

**RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC [GC]**

**Игра на Mad Trax**
За да играете Mad Trax мини играта, първо трябва да я отключите, получавайки достатъчно точки. След това включете CG-а си към приятел с GBA и ще можете да играете Mad Trax.

**Допълнителна енергия:**
Максималната ви енергия се увеличава на всеки събрани 6 ковчежета. Бележка: В играта са общо 60.

**Bonus игири:**
Включете Game Boy Advance към Gamecube версията на Rayman 3: Hoodlum Havoc, за да отключите допълнителни мултиплейър игри.

**Връщане към Rayman 2:**
В нивото Hoodlum's factory идете до мястото, където трябва да прескачате сандъци, за да стигнете до другата страна. Веднъж попаднали там, продължете нагоре. Ще стигнете до място с ръчка за активиране на втората конвейерна лента. С този лифт се изкачете до върха. Има дупка от страната на огромната гайда. Скочете и се "хеликоптерирайте", за да влезете в нея.
Ще намерите няколко от лошковците от Rayman 2, включително Admiral Razorbeard и неговите слуги.

**RED FACTION 2 [XBOX]**

**Master cheat code:**
Въведете Y, Черно, Бяло, Черно, Y, X, Бяло, X в прозореца за кодове, под менюто с опциите. Всички чийтове ще се отключат. Алтернативно въведете Y, X, B, X, Y, A, B, A.

**Master option code:**
Въведете Бяло, Бяло, X, X, Y, Черно, Y, Черно в менюто с чийтове под менюто с опции. Всички игрови опции ще се отключат.

**Избор на ниво:**
Въведете Черно, Y, X, Бяло, Y, Черно, X, X в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Super здраве:**
Въведете X, X, Y, Бяло, Y, Бяло, Черно в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Неограничени амуниции:**
Въведете Y, Бяло, X, Черно, Y, Черно, X, Бяло в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Неограничени гранати:**
Въведете Черно, X, Черно, Y, X, Черно, X, Черно в менюто с чийтове под менюто с опции.

**По-бърза стрелба:**
Въведете Черно, Y, Черно, Y, X, X, Бяло, Бяло в менюто с чийтове под менюто с опции.

**По-отскокливи гранати:**
Въведете Черно, Черно, Черно, Черно, Черно, Черно, Черно, Черно в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Огромни експлозии:**
Въведете Бяло, Черно, X, Y, Бяло, Черно, X, Y в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Експлозивни амуниции:**
Въведете X, X, X, X, Черно, Y, X, X в менюто с чийтове под менюто с опции.

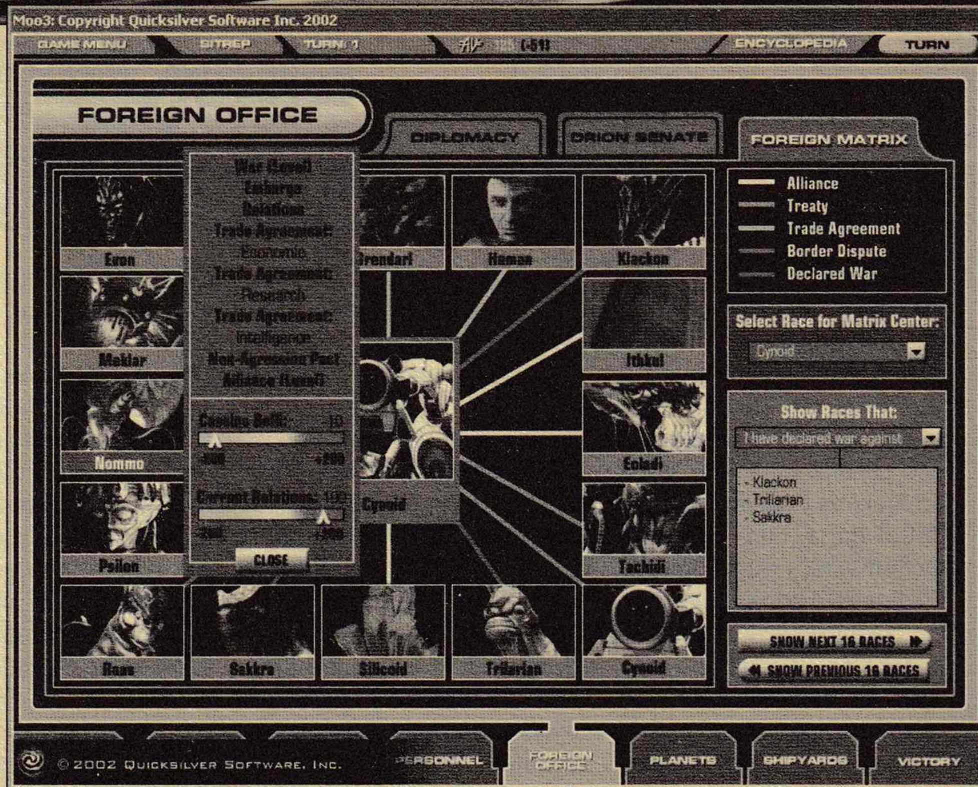
**Fat режим:**
Въведете Черно, Черно, Черно, Черно, Бяло, X, Черно, Черно, в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Directors cut:**
Въведете Y, X, Черно, Бяло, Черно, X, Y, Бяло в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Ходещи мъртъвци:**
Въведете X, X, X, X, X, X, X, X докато сте в менюто с чийтове под менюто с опции.
Шантави мъртъвци:
Въведете Бяло, Бяло, Бяло, Бяло, Бяло, Бяло, Бяло, Бяло докато сте в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Огнен дъжд:**
Въведете Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y в менюто с чийтове под менюто с опции.

**Шеговити съобщения:**
Въведете Y, X, Y, X, Y, X, Y, X в менюто с чийтове под менюто с опции.




# MASTER OF ORION III HINTS&TIPS

## Без паника...

Колкото и неприятно сложно да изглежда, Master of Orion 3 (MOO 3) е една съвсем нормална стратегия. Комплектът от условия, нужни за преборването ѝ, не е никак внушителен. В основата си всичко опира до старите класики в жанра, многото свободно време и част от следващите няколко реда.

### Подготовка и раси

Още преди изначалния ход на всяко начинание в MOO 3 ще трябва да решите до каква степен сте склонни да измъчвате невинната си личност. Два от най-ключовите елементa, на които е необходимо да се спрете, са броят на страните и големината и формата на галактиката. Отделните звездни скупчвания си имат свои особености. Clusterите са по-сбити докато "раменните" са значително по-разсеяни. В общи линии, ако си изберете нещо сгъчкано и претрупано с разумни форми, ще разполагате с по-интензивно действие. И обратното. Ако вземете една по-разпиляна част от вселената и по-малко народности, ще джиткате значително по-отпуснато. Първият ви контакт с някой от останалите играещи може да настъпи далеч след началното развитие на империята.

Друг момент от изключителна важност при първоначалната подготовка е и расата, с която ще играете. Отделните варианти притежават както предимства, така и недостатъци. Ако сте решили да се превръщате в адванс юзъри, е добре да обръщате внимание на подобни детайли. Личната любов на моя милост (от множество подобни игри) и тук са видовете с наклонности към технологиите и войната (дипломацията). Ако на подобно чудо се дадат малко повече точки за развитие на науката, би могло да се стигне до приятно лидерство в "културно" отношение. На по-късен етап този напредък може да се използва с пълна сила в комплект с второто предимство на расата.

Друг тип създания, които биха могли да свършат хубава работа, са тези с добра приспособимост към планетите. Например Silicoid. Те са особено способни в организирането на зловредните светове. Допълнителен плюс е, че изхранването им няма отношение към органичната материя. Единственото, от което се нуждаят, са достатъчно минерали. Минусът на невъглеродните форми на живот е, че не разполагат с някои от най-популярните външни министерства. Иначе, ако не харесате нито една от предложените страни, изменете някоя от наличните или просто измислете нещо качествено ново.

### Начало

Един от ключовите моменти в първите ходове на играта е изследването на съседните системи и по възможност – тяхната колонизация. Практически всички други начинания могат да минат временно на задна линия. Номерът е, че колкото и злонамерени съседи да имате, шансът да развият армия с която да ви ръшнат граничи с абсолютната нула. По принцип в началото на действието се тръгва с един колонизационен кораб и два разузнавача. Би било добре и трите да се изпратят в различни посоки. Второто, което можете да направите, е да наглеждате производството на планетата майка. В първите ходове нямате изявена нужда от нищо друго освен от кораби за завземане на необитаемите светове.

### Колонизация

Неприятен момент при заселването на планетите е, че колонии се основават единствено при наличието на достатъчно количество преселници. Новото "поселение" става активно при условие, че достигне една пълна популационна точка. Добре е да се знае, че две приятелски цивилизации могат да кацнат на една и съща планета по времето на един ход. Светът се обявява в полза на онази страна, която е довела повече колонисти. Има и още една закачка, на която трябва да се обърне внимание: Червените и жълтите планети могат да изискат по-голямо количество човечета за основаването на колония.

Не на последно място, освен на вида на звездното тяло задължително обръщайте внимание и на неговите особености. Част от бонусите са с положително значение, а останалите имат отрицателно. Обикновено имената на чудесата са достатъчно красноречиви, тъй че бихте могли да се сетите коя от системите на колониите ви ще бъде засегната.

Интересно е, че освен с колониални кораби можете да основете ново поселение и с outpost ship. Машините от типа носят едва четвърт популационна точка и растежът им след кацане е бавен. Нещото, за което са много изгодни, е запазването на някоя планета. Заплютият от вас свят ще бъде избягван от всички приятe-

лски и неутрални страни.

## AI

Изкуственият интелект в МОО 3 е вмъкнат на множество места. Качеството му е достатъчно високо. Ако не страдате от някаква мазохистична нотка, би трябвало да оставите по-фините операции на негова милост. Микромениджмънтът е възможен, но и силно непрепоръчителен. Номерът е в това, че докато в началото на играта бихте изразходвали няколко минути за бюрократщина, то към края (с развитието на империята) ще се изправите пред "неколкочасови" ходове.

## Технология

За разлика от някои игри тук има отделни технологични дървета. Силите се насочват към развитието на даден клон, а не върху нещо специфично. Един от възможните сценарии на развитие е следният. Първоначално усилията се разпределят към развитието на свързаните с корабите части: двигатели, компютри, оръжие. По-бързи и мощни машини биха могли да дадат не малко предимство и да осигурят развитието на поне един малък блицкриг в началото на играта. Впоследствие разработката на технологиите може да се остави на едно балансирано равнище. Макар че, ако много-много не ви е грижа за населението и икономиката, може да продължите с форсираното развитие на техниката. Ако пък ви мързи, а съседите разполагат с достатъчно добро ниво на наука, бихте могли да прибегнете и до малко дипломация и шпионаж. В случай че се чудите как да се справите с досадните чужди агенти, просто наберете свои 007 и ги оставете без задачи. Тези герои не почиват, а се включват директно в контрашпионажа. Възможен вариант спрямо по-слабите страни, дрънали да ви пратят някои а ла Щирлиц, е и малка заплашителна нота.

Бъдете сигурни в едно. В момента, в който дръпнете напред, останалите страни ще увеличат агентурните си атаки. Ако пък искате да сте напълно готови, е препоръчително да наберете шпиони от всички възможни видове. При това започнете с вербовката още от първите десетина хода.

## Правителство

Подобно на много стратегии, и в МОО 3 управленческият тип има пряко въздействие. В началото на играта всяка една от расите, в зависимост от особеностите си, разполага с определен вид правителство. Развитието на науката може да разкрие и останалите. Вариантите са общо десет. Те се разделят в три категории. ABSOLUTIST SERIES включва: Despotism, Monarchy, Oligarchy, Constitutional Monarchy. Вторите са REPRESENTATIVE SERIES: Corporate, Democracy, Parliamentary, Republicanism. Третите са COLLECTIVIST SERIES: Hive и Unification. С малки вариации първата група дава режими на управление, в които военните и индустрията получават плюсчетата докато изследванията и земеделието изостават. При втория общ модел побутването е главно откъм страна на производството и аграрната част. Последните две форми дават общества, в които индивидът е готов да се жертва безпрекословно за благото. Резултатът е сравнително силна икономика и военна политика.

Като цяло отрицателните страни на по-централизираните водачества са евентуалният повишен риск от корупция. При по-свободните общества пък жителите придобиват в по-голяма степен лошия навик за "изразяване" на личното си мнение. Може да се каже, че няма перфектен вариант. По-добре пробвайте всичко и установете кое би ви паснало най-добре.

Имайте предвид, че смяната на правителствения модел води до понижение на "щастието". По подобие на Civilization III може да се стигне до временен блокаж на империята. Често вариантите на управление се сменят за период от пет до десет хода. Следователно извършвайте превратите единствено при условие, че сте в мирна фаза, без наличието на някакви особено важни начинания. Би ви помогнала поредица от стъпки (пример: понижение на данъците), които да вдигнат веселието в момента преди революцията.

## Армия

Дизайнът на нови кораби е от първостепенно значение. При всяко нововъведение – било то компютър, двигател или оръжие – е желателно да променяте някоя от вече готовите схеми и да затривате по-старите. Новите машини, особено тези с по-силно задвижване и пуцала, са определено забележими по време на битки. Добре е на по-късни етапи, когато се разполага с по-модерно производство, да се прибягва до строителството на разнообразно въоръжени звездолети. Това, което е характерно за МОО 3, е, че отделните класове кораби имат различно поведение по време на битки. Жизнено важно е да обърнете внимание на факта, че звездните кораби могат да отстъпват докато системните се бият до край. Лошото на някои от новите дизайни е, че не всички планети биха могли да ги произвеждат. За да функционира напълно една корабостроителна индустрия, планетите трябва да разполагат с: Basic Systems Module, Space Environment Module, Matter Conversion Module, Materials Processor, Automated Assembly Module, Project Management Systems, Societal Workplace Module, Orbital Access Module, Space Dock Extension и Military Design Center. Друга особеност е, че след евентуалния строеж трябва да се реши дали да активирате кораба. Ако нямате нужда, не създавайте бойни групи, а оставете корабите на док. Действащите машини взимат значително повече от бюджета в сравнение със замразените.

По отношение на битките е необходимо да обърнете повече внимание на наземните батални. Интересна опция е Collateral Damage. Тя определя доколко войниците ще пазят околните сгради и местните цивилни. Ако тръгнете да се биете за планета, която ви интересува, е силно препоръчително да сложите опцията на low.

## Дипломация

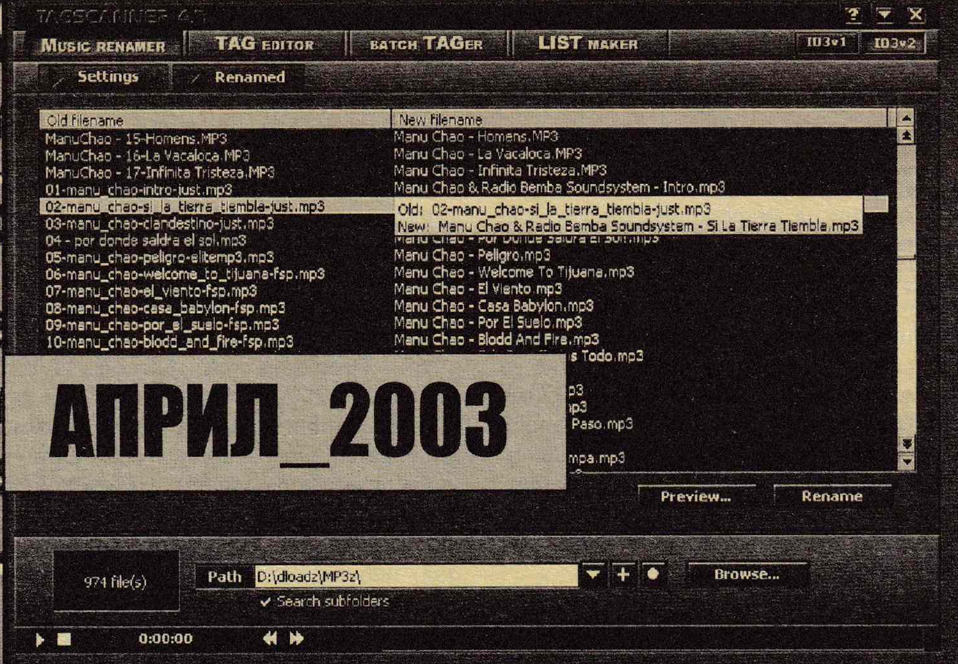
Новите тенденции за "мирна" победа се срещат и тук. Но докато класическите схемите са малко или повече дървени, в модела на МОО 3 има някои забавни и добре работещи неща. Едно от тях е тонът, с който водите дипломатическите преговори. Нужно е да се внимава за обръщенията – дали са сърдити, весели или безразлични. Колкото и да не си личи, всички раси обръщат внимание на отношението. Препоръчително е да приемате всички чужди предложения (стига, естествено, да са достатъчно разумни). За съжаление натрупването на няколко отказа могат да влошат настроението на почти всяка цивилизация. Лошото е, че твърде често се прибягва до войни. Дори и най-малко засегнатата раса би могла да реагира опасно невротично.

## Край

Единственото, което може да се препоръча за финал, е да играете почесто на малки карти със среден брой противници. При този тип игри (както и при повечето други) всичко си идва с практиката. Колкото повече часове навъртите, толкова по-добре ще бъде за стратегическите ви напъни...

*Сергей Ганчев*

# BEST FREE SOFT




## АПРИЛ_2003

### >>>TAGSCANNER

*http://torry.net/apps/utilities/mmedia/tagscan.zip*

Мощна програма за организация и управление на музикални архиви, не по-лоша от прескъпия си брат-близнак – Tag&Rename. Може да преименува MP3/OGG/MP+. Може да генерира таг и от име на файла, и от директорията! Вграденият редактор бързо и удобно обработва информацията. Има, разбира се, и редактор на плейлисти (pls, m3u) и дори сканиране на HDD и запазването на всички резултати и тагове във вид на html и Excel.

### >>>NETMON

*http://cstrike.gamewarriors.com/downloads/miscfiles/netmon160.exe*

Малка програмка, следяща мрежовите и Интернет връзки по всички протоколи (IP, TCP, UDP и ICMP...). Незаменима при лов на троянци и подобни гадини. Лесна за работа. Има възможност за филтри и ограничаване скоростта на връзката.

### >>>AIDA 32

*http://www.aida32.hu/download/aida32ee_340.zip*

Ако някога сте искали да разберете ВСИЧКО за вашето PC, тази програма е free вариант-а. Малка, компактна и дори с български интерфейс. Може да запази резултатите в .html файл, с който да се хвалите на приятели колко ви е яко PC-то.

### >>>APIVISION QTBAR

*http://www.apivision.com/world/qtbar/download/archives/alt/1/qtbar_en.exe*

Заместител на глупавия Quick Launch Bar на Window$. Много по-лесна за работа и доста по-функционална. Дава ви достъп до локалните дискове, Интернет ресурси (дори и с Autocomplete и Favorites) фолдъри и подфолдъри, пращане на e-mail, копиране, местене, zip, unzip с drag'n'drop, resend files... И това е само малка част от нещата, които може Apivision QTbar.

### >>>GALLERY WIZARD

*http://www.b-zone.de/zips/galwiz.zip*

Gallery Wizard е правена за генериране на thumbnail-и (малките картинки в нета, на които се кликa, за да видим истинската картинка). Поддържа много формати, различни рамки (включително 3D), няколко макета и видове галерии. Опция за правене на една галерия от много различни папки, функция за генериране на отделен html файл за всяка картинка (ако сте достатъчно печен с html, може да напишете ваш сорс, който да се използва).

### >>>JUST NOTES!

*http://www.b-zone.de/zips/justnotes.zip*

Имате ли подръка от онези жълти, червени или зелени листчета с лепило по края, които се лепят наляво-надясно? Ако имате такива, метнете ги в кошчето и инсталирайте Just Notes. За MAC потребителите това не е новост, но ето че това вече е и free Window$ екстра. Бележките могат да бъдат до 255. Избирате сами шрифта и големината му.

### >>>AUDACITY

*http://heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/sourceforge/audacity/audacity-win-1_0_0.exe*

Аудио редактор със завидни функции. С него може да записвате, просвирвате, импортирате и експортирате WAV, AIFF, и MP3. Работи с Cut, Copy and Paste и забележете: unlimited Undo. Смесва тракове, има вграден envelope редактор и няколко семпли ефекти (Bass Boost, Wahwah, и Noise Removal). Притежава честотен анализатор и дори съпорт за VST плъгини.

### >>>FREERAM XP PRO

*ftp://ftp.rz.uni-wuerzbuzrg.de/pub/pc/simtelnet/win95/util/framxpro.zip*

Програмка, правена за дефрагментация и освобождаване на системна памет. Като резултат се очаква по-добра и стабилно работеща система. FreeRAM XP Pro ползва много малко системна памет и процесор и е незабележима. Предлага много опции. Включително автоматично зачистване на паметта, икона в tray bar с много функции, следене на свободна/заета памет, системни ресурси и репорт при критични/ниски стойности.

### >>>CALENDAR FOREVER

*ftp://ftp.monash.edu.au/pub/disk13/winxp/graphics/calendar.zip*

Календар от 1753 до 9999 год. Винаги може да разберете кога се пада рожденият ви ден след 124 години! :) Хубава, бърза лесна и удобна програмка.

### >>>SUPER CD COVER MAKER

*ftp.jaring.my/pub/simtelnet/win95/print/scdcv200.zip*

Помните статията за обложките в PC Mania от април 2003-та, нали? Ако вече сте изтеглили маса обложки, време е да ги отпечатате! Поддържа следните формати: BMP, GIF, JPG,DIB, EMF и дори CUR (курсор за мишка) и ICO, което е формат на иконка за Window$. Аз лично си направих обложка за Window$, ползвайки иконата за Expolrer-a! :)

*Всички програми можете да намерите на диск 2 към списанието.*

### CHAMPIONSHIP MANAGER 4

*Купете който и да е играч безплатно:*

1. Първо трябва да накарате клуба му да приеме офертата ви.
2. За да постигнете това, или предложете много висока сума (много повече от пазарната му стойност), която клубът не може да откаже; или приемете точните желания на клуба.
3. Когато клубът ви позволи да преговаряте за договора му, кликнете, за да му предложите оферта.
4) Докато сте в прозореца с офертата, кликнете на новините в левия прозорец с опции (не избирайте стрелката за връщане). Кликнете на името на играча и изтеглете сумата си.
5. Отново предложете сума, каквато си поискате.
6. Кликнете на стрелката за връщане на левия бутон с опции, за да се върнете в прозореца, където обсъждате детайлите на контракта.
7. Предложете му приемлив договор.
8. Когато приеме офертата ви, ще се присъедини към клуба ви без да плащате трансфера (или сумата, която сте предложили).

*Увеличете финансовите си структури без одобрението на борда на директорите ви.*

Този трик ще ви позволи да предложите много по-високо заплащане за някой определен персонал без разрешение от борда на директорите ви. Например да изпълните изискванията на треньора, които са много по-големи от позволените ви от борда за тази позиция.

*За съгледвач или треньор*

1. Кликнете на бутона "Approach to sign".
2. Сменете основната му позиция от scout/coach на Assistant Manager.
3. Намалете заплатата, която предлагате, на нула.
4. Кликнете, за да предложите договор (offer contract).
5. Няколко дни по-късно ще се появи новина, че е отказал предложението ви.
6. Кликнете отново на бутона "Approach to sign".
7. Ще видите, че основната му позиция е променена на Assistant Manager с незабавно увеличаване на парите, които можете да му предложите, като заплата.
8. Кликнете, за да определите максимума или колкото там желае, и му предложете позиция в отбора като scout/coach.

Забележка: Този трик ще ви позволи да увеличите парите, които можете да предложите на повечето съгледвачи или треньори, но зависи и от клубния бюджет, отпускан за позицията Assistant Manager.

*Поемете контрол над националния отбор.*

1. Изберете опцията Add Manager.
2. В прозореца team option изберете "Choose from the list".
3. Кликнете на който и да е отбор.
4. Кликнете на English player в team.
5. Кликнете на England в прозореца player's profile.
6. Кликнете на "Take control".
7. Ще бъдете определен като мениджър на националния отбор без да е нужно да заслужите титлата.
8. Същият трик може да бъде направен с всяка лига във всяка държава.

### CABELAS 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE 3

Започнете играта като промените името на стартиращия файл на "launcher.exe -cheats" (опция Rename). По време на самата игра идете в конзолата [˜] и въведете желания чийт:

GodModeCora <0/1> – Включва/Изключва God Mode
GiveMoney – Дава пари
NoClipCora <0/1> – Включва/Изключва NoClip Mode
BuyAllAccs – Купува всички аксесоари за колата

### WARRIOR KINGS

Сейв игрите ви са в текстови формат. Отворете файл по ваш избор, използвайки WORDPAD. Напишете MOTHER във FIND диалога. Минете около 10 реда по-долу, за да намерите следните:

FOOD, WOOD, GOLD

Променете стойността им, както желаете (препоръчвам ви по големи цифри). Сейвнете файла и заредете играта. Сега можете да напишете по време на игра:

GIMMEGIMME – за ресурси
DOYOUSEE – за отваряне на картата
MAKEMENAILS – Tough режим

### ENCLAVE

Намерете и редактирайте файла **environment.cfg**, като добавите следните линии:

CON_ENABLE=1
(without quotes)
cmd giveall – Дава ви всичко
cmd noclip – Можете да вървите през стени
god mode – Неуязвимост
complete mission – Завършвате успешно мисията

Намерете и променете във файла **environment.cfg** линията:

IN_HARDCORE=1

За листа с командите в конзолата отворете файла **Config.mpp**

FPS = Shift+§

### VIETCONG

По време на геймплея натиснете тилда [˜], за да отворите конзолата, след това въведете желания от вас чийт и натиснете [ENTER], за да го потвърдите:

GIFTFROMPTERODON – Дава ви достъп до следните чийтове:
CHTHEAL – Възстановява здравето
CHTHEALTEAM – Възстановява здравето на целия отбор
CHTWEAP (X) – Получавате оръжие, като X е със стойност от 0 до 30
CHTAMMO – Възстановява амунициите
CHTGRENADES – Получавате гранати
CHTALLQF – Влизате в бърз бой
CHT3PV (0/1) – Играете в 3rd Person перспектива на камерата
SHOWFPS (0/1) – Показва информация за моментните и средните FPS
SHOWPROF (0/1) – Показва останалите статистики

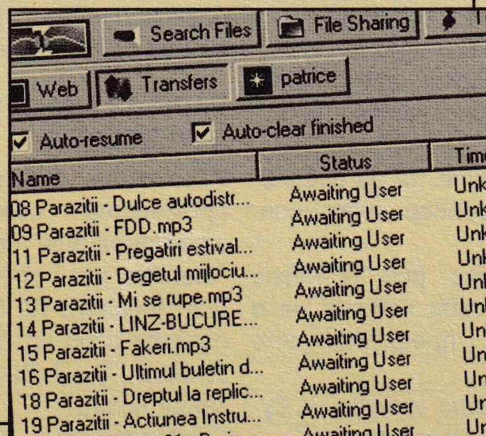
# MIXED NEWS

## WAREZ TROUBLES

След като преди около месец най-големият сайт за warez-новини за ISO News бе затворен от американското правителство, всички които следяха излизащите warez игри бяха поставени в много неприятно положение. Единственият вариант остана www.nforce.nl, обаче той постоянно lag-ваше поради оттеклия се към него трафик от Isonews и невъзможността му да удържи милионите хора. Най-накрая NFOrce просто рухна и всички фенове на свежите игри останаха без възможността да наблюдават какво се случва на "сцената". В момента ISO News е достъпен под друго име: www.stolemy.com.

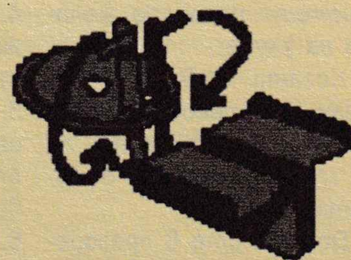
### SOULSEEK REBORN

Сред хилядите програми и програмки за P2P обмен на данни има някои наистина добри. Една от добрите беше Soulseek – приятна мини програмка, която работеше като Napster и вървеше много добре до затварянето на Audio Galaxy. Тогава целият трафик оттам се измести към soulseek, а крехките им сървъри просто се сринаха. И така нямаше Soulseek много дълго време, докато не дойде светлият ден, в който отново можете да ползвате услугите на невероятно удобната програмка. С настоящата си версия 139c е може би най-доброто сред P2P софтуера! Можете да я свалите оттук: http://www.slsk.org/slsk140.exe




## STAR FLOPPY

Ако имате много стари дискети и не знаете какво да ги правите, а освен това от малки се кефите на Star Trek, вече имам решение за вас! То се намира на http://www.asciipr0n.com/archive/0013/bonnie/craft/ и е наръчник за изработка на Starship Enterprise директно от дискета! Ако в школата по корабомоделизъм не са ви учили на това, сега е моментът да се образовате!



## CODENAME WINDOWS

### Bink.nu: Microsoft Codenames

Знаете ли какво е Kato, Panther, Mantis, Fahrenheit? На http://bink.nu/mscodes.htm веднага ще разберете, че това са кодови имена на много Micro$oft-ски продукти. Там можете да намерите много любопитни работни кодови названия на целия софтуер, написан от мегакорпорацията.

Fahrenheit примерно е кодовото име на DirectX, Astroid е Windows 2000 Service-Pack 1, а Opus е Microsoft Word. Общо взето ще се забавлявате на фантазията на програмистите.

### Вярваме ли в Microsoft?...Не!

Според последни допитвания сред работещите в сферата на IT, дали Micro$oft произвеждат сигурен софтуер, се оказва, че вече почти никой не им се връзва. Въпреки че над 77% от запитаните са се оплакали от Micro$oft, други допитвания показват, че 89% от тях продължават да използват продуктите на Bill Gates и компания. Най-любопитното от това проучване обаче все още не сте чули – то продължило едва 15 минути(!) и в него са взели участие цели 35 експерти, а и било поръчано самата Microsoft Corporation!

| | |
|---|---|
| Janus | Windows 3.1 |
| Mobile Windows | Slimmed-down Microsoft® Windows for laptops and handheld PCs. Incorporated pen and power-saving technology, circa 1993 |
| Kato | Microsoft Windows for Workgroups (first initiated). |
| Snowball | Windows for Workgroups 3.11 |
| Chicago | Windows 95 |
| Frosting | Windows 95 PlusPack! |
| Detroit | Windows 95 OSR 2 |
| Nashville | Originated as Windows 96. "True Web Integration" technology. Web based shell for Windows. Designed as a new version of Windows but finally available as Internet Explorer 4 "Desktop Update" for Windows 95 and NT and integrated in next versions. (NOT IE4 itself!) |
| Memphis | Windows 98 |
| Knoxville | Short-lived codename for Microsoft® Windows® 95 refresh release ("close to Nashville"). |
| Neptune | Home-consumer Windows product based on Windows 2000. Merged with Odyssey to form Whistler in January 2000. |
| Panther | Port of Windows NT Win32 core to run atop Cougar. Project subsequently abandoned in favor of Chicago. |
| Jaguar | Retail implementation of Cougar (DOS 7.00). Major features included more powerful and consistent command-line options, improved NLS support, Flash Memory Filesystem, etc. Subsequently merged with Cougar and Stimpy (but not Panther) to become Chicago. |
| | 32-bit protect-mode MS-DOS kernel. Planned to serve as the kernel for major Windows release (see No Name Cat). Subsequently merged with Jaguar and Stimpy (but not Panther) to become Chicago. |

### Yahoo&Google?

Назад във времето, когато Yahoo беше част от системата за търсене към stanford.edu, търсенето в интернет беше наистина почти безполезно.

По късно Yahoo се разрасна и стана може би най-големият портален сайт в цялата мрежа. За съжаление (или за радост) search енджинът му не се ползва толкова много, тъй като на сайта има много реклами и зарежда сравнително бавно.

При Google обаче нещата стоят по-различно. Той се превърна в най-голямата интернет търсачка, а вече и най-предпочитаната. Това се случи поради факта, че Google предлага изцяло текстово търсене, което става страшно бързо.

Естествено, Yahoo искат да си върнат първите позиции в бранша на търсачите и е логично да предприемат нещо. След като този месец купиха Inktomi, логичният им следващ ход е да лапнат и Google.

Още повече, че вече се носят слухове за задкулисни съглашения между двата сайта.

Единственото, на което се надявам, е, ако Google попадне в комерсиалните ръце на Yahoo, да не стане претрупан, бавен и неудобен...

## THE BEST OF 1-ви АПРИЛ

По цял свят първи април е един много забавен ден – деня на лъжата. По този повод всеки се опитва да ви омотае и да ви излъже и така понякога се получават забавни измислици. Най-хубавите лъжи обаче пускат медиите, тъй като те могат да публикуват и снимков материал и т.н.

Пичовете от http://www.museumofhoaxes.com/top100.html са направили една яка селекция на най-доброто от 1 април. Те са събрали 100 най-добри лъжи за всички времена и ако им хвърлите едно око, със сигурност ще се изкефите. Най-якото е, че всички до една са подържани от медиите и звучат адски реалистично, естествено, ако им се вържете.

Address http://www.museumofhoaxes.com/...

Internet Spring Cleaning
A message spread throughout the internet announcing that the internet would be shut down for cleaning for 24 hours from March 31st until April 2nd. This cleaning was said to be necessary to clear out the "electronic flotsam and jetsam" that had accumulated in the network. Dead e-mail and inactive ftp, www, and gopher sites would be purged. The cleaning would be done by "five very powerful Japanese-built multi-lingual Internet-crawling robots (Toshiba ML-2274) situated around the world." During this period, users were warned to disconnect all devices from the internet. The message supposedly originated from the "Interconnected Network Maintenance Staff, Main Branch, Massachusetts Institute of Technology." This joke was an updated version of an old joke that used to be told about the phone system. For many years, gullible phone customers had been warned that the phone systems would be cleaned on April Fool's Day. They were cautioned to place plastic bags over the ends of the phone to catch the dust that

http://www.museumofhoaxes.com/top100.html - Microsoft Inter
File Edit View Favorites Tools Help
Address http://www.museumofhoaxes.com/top100.html

#8: Alabama Changes the Value of Pi
The April 1998 issue of the *New Mexicans for Science* newsletter contained an article claiming that the Alab had voted to change the value of the mathematical c 3.14159 to the 'Biblical value' of 3.0. Before long the way onto the internet, and then it rapidly made its w forwarded by people in their email. It only became ap article had spread when the Alabama legislature bega of calls from people protesting the legislation. The or was intended as a parody of legislative attempts to teaching of evolution, was written by a physicist nar

#9: Wisconsin State Capitol Collapses
In 1933 the Madison Capital-Times solemnly announ that the Wisconsin state capitol building lay in ruins following a series of mysterious explosions. The exp were attributed to "large quantities of gas, generat through many weeks of verbose debate in the Sena Assembly chambers." Accompanying the article was picture showing the capitol building collapsing. By r standards the picture looks slightly phony, but rea 1933 were fooled—and outraged. One reader wrote that the hoax "was not only tactless and

Сред най-забавните е обявлението в Madison Capital-Times от 1933-та, в което се твърди, че Белият дом се е сринал.

## LA MOBÌLE E MÒBILE



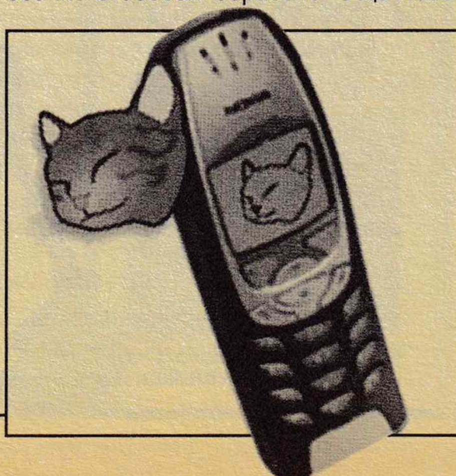

### Новата мода сред GSM-ите

Японската мегакорпорация NTT DoCoMo, която е най-големият мобилен оператор на островите, обяви, че и тя скоро ще пусне телефони, които се носят на китката и приличат досущ на часовници. Работното им име е "Wristomo" и ако вземем предвид, че Microsoft също смятат да закачат "умни" часовници, явно личи, че подобни глупости ще са новата модна линия в GSM технологиите. The Wristomo се произвежда директно от Seiko Instruments и поддържа системата за достъп до интернет "i-mode". Първоначалните планове на NTT DoCoMo включват около 5,000 продажби на Wristomo на цена между $250 и $330. Засега този апарат ще се продава само в Япония, но скоро се очаква навлизането му и в Корея (и ще започнем да си говорим на китките като във фантастичен екшън).

### Lonley no more

Ако досега сте си мислели, че телефонният секс се крие в пъшканията, издавани от знойна хубавица на другия край на жицата, то със сигурност сте били в лоша заблуда. Новият продукт на британската фирма Vibelet.com, наречен с нежното наименование Purring Kitty, ще промени представите ви за него. Той прави така, че моделите на Нокия 7210, 6610, 5100, 6100, 6800, 7250 се превръщат в перфектни женски вибромасажори (разбирай истински вибратори). Най-интересното е, че в описанието на продукта на официалния му сайт http://www.vibelet.com/ е написано следното: "Its tender purring vibrations provide perfect company on even the loneliest winter nights!"...

Изобретателям на този софтуер, който може да се качи директно по WAP-а, помолен да бъде наричан просто "Zoe Walsh", уверява, че всичко е съвсем сериозно! Още повече, че той умишлено изчакал обявяването на този продукт да бъде след първи април, за да няма възможност за спекулации.



Цената на гениалния женски софтуер-помощник е $2.35, а функциите, които подържа, са само Start и Stop...

### Интернет и в тоалетната

На тазгодишното изложение Ideal Home Show в Лондон бяха показани различни странни неща. Голям интерес представляваше дъската за рязане на хляб с вграден уеб браузър и руло с тоалетна хартия, свързано с Internet, на което денонощно се изписват последните новини. Авторите на последната изродия твърдят, че тя е перфектна за заети бизнесмени, за които дори и времето, прекарано в тоалетната, е ценно!

### Ал-Джазира в джаза и за джаза himself!

Този месец хакери патриоти, вдъхновени от военните действия в Ирак, решиха да отмъстят на катарската телевизия Ал-Джазира и хакнаха нейния сайт. Той беше пренасочен към сайт с надпис "Let Freedom Ring" и американския флаг. Няколко дни след това нищо неподозиращата страница беше хакната отново – този път от по-вещи хакери. Всички тези виртуални офанзиви срещу независимата катарска телевизия бяха строго разкритикувани от шефа на организацията Hacktivismo, който ги определи като компютърни престъпления срещу свободата на словото.

*Страницата подготви:*
*Орлин Широв*

# C:\ History_of_Operating_Systems>

**Ех, а имаше времена, когато операционните системи бяха на по една-две дискети от 360kb...**

През месец май на далечната 1979 година фирмата Seattle Computer Products започва разработка на файлова система с 1, 2 команди, предназначена за собствените им компютри, базирани на 8086. Нещото се гради върху езика BASIC и се казва Stand-Alone Disk BASIC. След година усилен труд на бял свят се появява QDOS 0.10 (авторите ѝ разшифроват съкращението като Quick and Dirty Operating System ). Освен команди в него е вграден и редактор, наречен EDLIN /editor in line/. През декември 1980 сиатълските програмери пускат нова версия, вече наречена 86-DOS version 0.3. Почти едновременно с тях друга фирма – Digital Research, създава един вид алтернатива, наречена CP/M-86 и като отговор идва 86-DOS 1.00. И ето че в тази "война" през юли 1980-та се появява, разбира се, и Micro$oft, които купуват правата върху софтуера на сиатълската фирма, преименуват продукта на M$-DO$, добавят няколко подобрения и успяват да се договорят с IBM това да бъде ОС-ът за всички XT компютри. Иначе казано:

### Монополът не е от вчера!

Но нека не се опитваме да водим хартиени антитръст битки, а да разгледаме как се развива Дисковата Операционна Система.

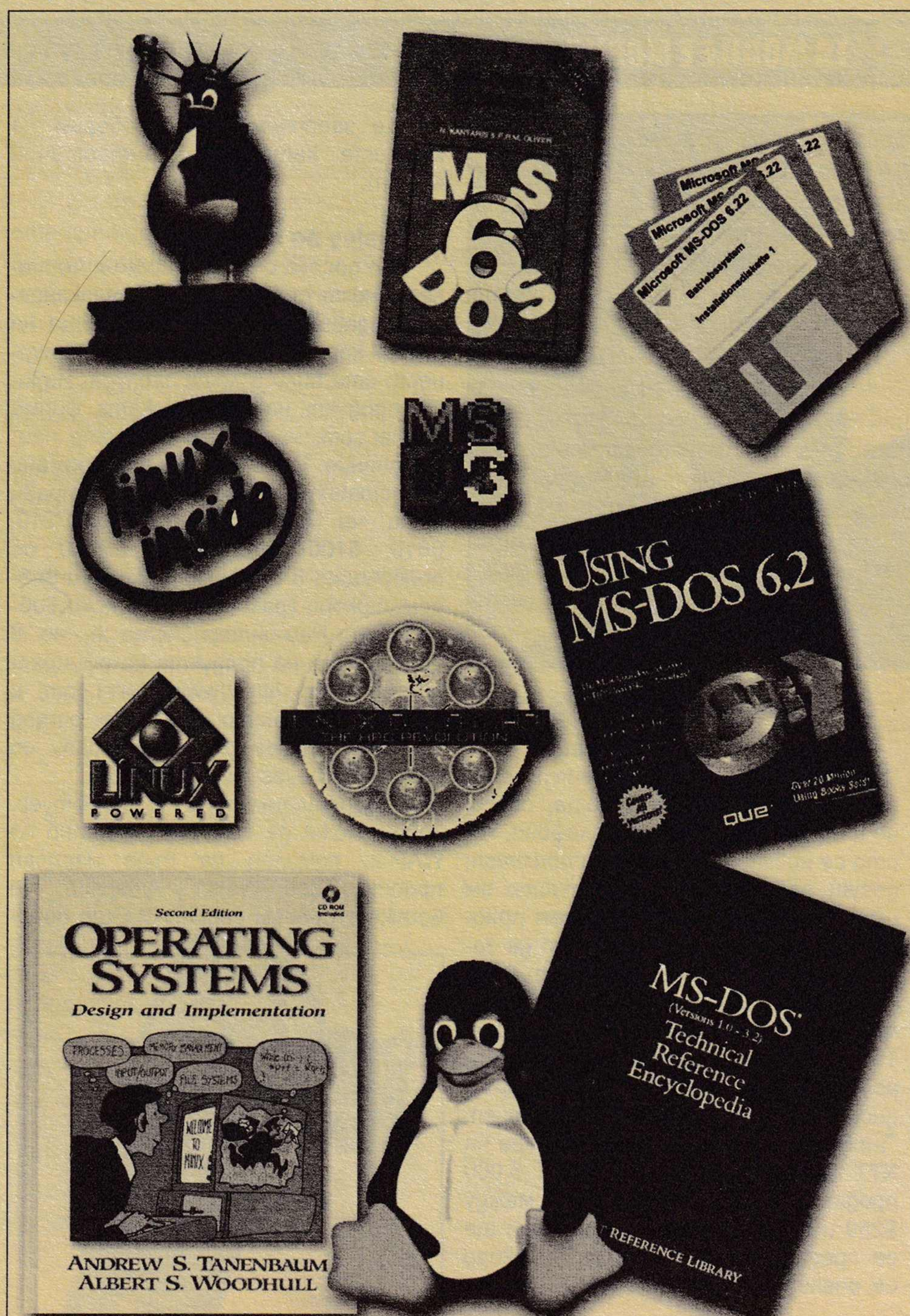
Онова време със сигурност е добрата ера за Micro$oft. Всяка нова версия носи в себе си допълнения, всяко от които – освен че е полезно – и е напълно в крак с развитието на технологиите. По-забележимите екстри и скокове съм отделил в карето "Цифри и факти за M$-DOS" интересно е, че колкото и да прогресира творението на Бил Гейтс и компания, то не става претрупано с функции – липсват му файлов мениджър, гледачка за картинки и т.н. И тук, разбира се, се намесват независими програмисти, които написват съответните програми. За приза "най-функционален файлов мениджър" започват да се борят DOS Navigator и Notron Commander, PC Tools и Norton Utilities са инструментите са настройки, а DOS Lynx е един от малкото браузери под тази операционна система. Видео и картинки се разглеждаха с Video For DOS (перфектен плейър за FLI, FLC и AVI голям точно 81 кВ) или Paint Shop. Но ето, през 1985-та година се появява Window$ 1.0 и MS-DOS остава "под" нея. А когато излиза и неговият наследник – Win 3.11, акцентът започва силно да пада върху графичната среда.

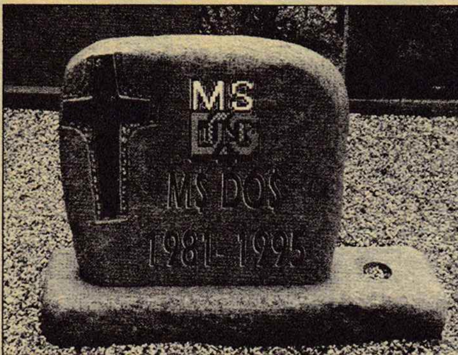
Microsoft DOS всъщност можеше да поживее още ако Microsoft го бяха попренаписали, така че да работи в защитен режим и да поддържа поне някаква форма на потребителски права и многозадачност. Уви – не. Мир на праха му.

### Не всичко на този свят е Window$,

както и не всичко, което лети, се яде.

През 1980 година Andrew S. Tanenbaum – холандски преподавател, раз-






## ЦИФРИ И ФАКТИ ЗА M$-DOS

| ВЕРСИЯ | ГОДИНА | НОВОСТИ |
|---|---|---|
| **1.0** | 1981 | Първата версия на базата на QDOS. 47 kB. |
| **1.25** | 1982 | Добавена поддръжка за double-sided floppy disks. |
| **2.0** | 1983 | Добавена поддръжка за дискове IBM с капацитет 10 MB, появява се директория и 5.25 инчови дискети с големина 360 KB. |
| **3.0** | 1984 | Ето кога дискетите стават по 1.2 MB, а харддисковете по 32 MB! |
| **3.1** | 1984 | Добавена е мрежа. |
| **3.3** | 1987 | Поддържат се повече от един партишън на диск. |
| **4.0** | 1988 | Може би най-бъгавият релиз. Много компютри отказват да тръгнат с тази версия. |
| **5.0** | 1991 | Една от най-важните стъпки напред. DOS вече се зарежда в High Memory, 2.88 MB дискети, дискова кеш, текстови едитор... |
| **6.0** | 1993 | Тази версия е резултат от обединяването с Novell DR-DOS 6. Добавятсе дискова компресия (DoubleSpace), антивирусна програма и опция за дефрагментиране на диск и дискета. Включват се командите MOVE и MSBACKUP. Управлението на паметта се поема от MEMMAKER. Изчезват командите JOIN и RECOVER. |
| **6.2** | 1993 | В дистрибуцията се включват SCANDISK, DISKCOPY и SmartDrive . |
| **6.21** | 1993 | Поради съдебно дело Microsoft премахват DoubleSpace. |
| **6.22** | 1994 | Microsoft купуват друг пакет за дискова компресия (DoubleDisk) от VertiSoft Systems, преименуват го на DriveSpace и го слагат в инсталационния пакет. |
| **7.0** | 1995 | Версия, вградена в Window$ 95 с поддръжка на дълги имена. Част от старите по мощни програми са премахнати и преместени на CD-то на Windows 95 CD директорията \other\oldmsdos. |
| **7.1** | 1997 | Тази версия е част от OEM Service Release 2. Новостта в нея е поддръжка на дискове с FAT 32. |

работва на базата на UNIX собствена операционна система, наречена MINIX. Тя е предназначена за микропроцесорите Intel 8086. Като такава, не е нищо особено, но има една много важна характеристика – че е с отворен код. Т.е. всеки, който разбира малко или много от програмиране, може да променя всичко по тази система. При това свободно. Това е безценен материал за всички програмисти, хакери и напреднали потребители. За първи път студентите по компютърни науки в цял свят могат да прочетат и разберат как дефакто операционната система MINIX работи на тяхното PC.

Един такъв е Linus Benedict Torvalds. През 1991-ва година е бил студент втора година по компютърни науки в университета в Хелзинки. И той на 25 август същата година започва да работи по собствена операционна система, наречена Linux. Тя не е на базата на MINIX или GNU. И ето че LINUX версия 0.03 се появява началото на октомври.

Два месеца по-късно бял свят вижда и 0.10, която е по-скоро основа за по-нататъшното развитие. След упорит труд малко по-късно се появява 0.11. Тя е направо скок – поддържа многоезични клавиатури, VGA, EGA, Hercules монитори.

Това, което дава истински тласък на тази система, е, че кодът ѝ се разпространява безплатно от финландските ftp-та по целия свят. Постепенно в проекта се включват множество независими програмисти, които първо само неколкостотин за няколко години се превръщат в хиляди. Linux, макар и с ясно отделено ядро, е модулна система – частта, която се зарежда в паметта се настройва според конфигурацията. Това позволява лесното портване на Linux за различни архитектури, при все че се използва една и съща идеология. По-интересното е, че версиите на дистрибуциите нямат нищо общо с версиите на ядрото. Например – в момента в обръщение са Redhat 6, 7 и 8, но те са с ядра от 2.x фамилията. Ето защо ясно историческо разграничаване на моментите от развитието на Linux не може да има, ако не вземем предвид вече слабо използваното "преди 2.x" и "след 2.x". Просто, когато е нужно да се поддържа нов хардуер или технология, се дописва нещо "малко", което влиза в ядрото. Затова и Linux винаги е в час.

*Пеню Дачев*

## ИСТОРИЧЕСКИЯТ ПОСТ НА LINUS BENEDICT TORVALDS

*From: Linus Benedict Torvalds*
*<torvalds@klaava.Helsinki.fl>*
*Newsgroups: comp.os.minix*
*Subject: Какво бихте искали да видите в MINIX?*
*Date: 25 Aug 91 20:57:08 GMT*
*Organization: University of Helsinki*

Здравейте всички вие, използващи minix - в момента работя върху (безплатна) операционна система (просто хоби, няма да е нито голям нито толкова професионален проект като gnu), предназначена за 386 (486) AT клонинги. Развивам я от април и нещата малко по-малко стават готови. Бих желал да получа вашите коментари за това, което харесвате/не харесвате в MINIX, тъй като в някаква степен моята ОС се базира на нея (физическото представяне на файловата система и други неща).

До момента съм успял да подкарам bash(1.08) и gcc (1.40) и сякаш работят добре. Това ме навежда на мисълта, че след няколко месеца ще имам възможност за пускане на полезни неща и ще се радвам да знам кое е това, което смятате за най-нужно. Всякакви предложения са добре дошли, но не обещавам, че ще взема предвид всичките.

Linus
(torvalds@kruuna.helsinki.fi)

П.П. не съм използвал никоя част от minix кода. Файловата система на Linux поддържа многозадачност, но, от друга страна, не може да го пуснете на машина, по-слаба от 386, заради опцията за превключване между отделните процеси. Вероятно и никога няма да поддържа нищо друго освен AT твърди дискове, тъй като разполагам само с такива в момента :(

# CeBIT

## Hannover 12. - 19.3.2003

Всяка година през пролетта в Хановер – Германия, се провежда изложение на най-новите достижения в компютърните и информационните технологии въобще. Производителите показват новите си продукти и също така подготвят публиката за бъдещите си творения. Тази година изложителите бяха по-малко от миналата – повечето компании изпитват финансови затруднения, а наемането и подготвянето на щанд не излизат никак евтино. Посетителите обаче бяха горе-долу от същия порядък, което показва, че хората все още се интересуват от новостите в областта.. Акцентът на тазгодишното изложение беше главно върху мобилните устройства – телефони, органайзери, фотоапарати, видеокамери. Дори ASUS представиха нова фамилия GSM-и. Също така все повече фирми предлагат "интелигентни Home Entertainment" устройства – DVD Audio Player, DVD Video Recorder, аудио/видео плейъри с твърд диск (записват CD-тата върху него и не се налага да ги сменяте) и връзка към локалната мрежа, ReplayTV системи (спиране и връщане назад на телевизионната програма и т.н.), WindowsXP Media Center Edition компютри (WinXP + ReplayTV функционалност) и т.н. Естествено, не липсваха и новини от компютърния бранш:

### SiS

След като стана съвсем очевидно, че AMD ще пуснат процесори с 200MHz/400 шина, SiS побързаха да обявят чипсета 748, който се различава от предишните 746 и 746FX само официално, поддържа и новата 200MHz шина. Освен това има AGP8x, USB2.0, ACR, UltraATA/133, DDR400 и т.н.

SiS представиха и няколко нови продукта от серията 55x – едночипов модул с вградени северен и южен мост на чипсета плюс процесорно ядро, базирано на Rise mP6 (Socket7 чип отпреди доста време). Скоростта им е смешна по съвременните стандарти, дори в сравнение с VIA C3, но малката консумация на енергия и голямата интеграция (по-малко заемана площ) правят продуктите от тази серия много удобни за мобилни устройства, както и за споменатите по-горе Home Entertainment системи (най-мощните 55x модели имат вграден MPEG2 декодер).

Друга новост около SiS напоследък е, че обмислят дали да не изнесат разработката на графични чипове (Xabre 200/400/600, бъдещия Xabre-II) в отделна компания, която да изгради реноме като производител на високоскоростни чипове за разлика от сегашната представа за SiS като предоставящи "най-евтиното решение".

### VIA

Скоро трябва да очакваме първия чипсет на VIA с поддръжка на двуканална DDR памет: PT600. Освен това той ще поддържа и QBM (Quad Bandwith Memory) модули. Те са със същия конектор (184pin) и чипове като обикновена DDR памет, но предоставят два пъти по-голяма производителност като пренасят по 4 бита на такт. По-точно 4.2GB/s, ако използвате само един канал, и QBM модул с евтини DDR266 чипове и до 12.8GB/s, ако използвате и двата канала и QBM модули с най-бързите DDR400 чипове. Последното става като половината от чиповете върху модула "са отместени" на половин такт от останалите – така се получава нещо като RAID масив, но за памет; 2 комплекта чипове DDR по два бита всеки = 4 бита; отместването става чрез допълнителни PLL схеми, които оскъпяват модула с 10-15$.

nForce2 в момента е безспорният лидер на SocketA платформата, но VIA се опитват да възвърнат позициите си – пуснаха в продажба KT400A чипсета (KT400 с подобрен контролер на паметта – по-големи буфери, по-малки забавяния). Съвсем в техен стил той много скоро ще бъде заменен от следващия KT600 (който добавя поддръжка за новата 200MHz процесорна шина и най-вероятно по същото време ще се появи и VT8237 южният мост със SerialATA портове и все още неизяснени RAID функции), а има слухове дори и за KT800. Малко съмнително все пак, понеже дотогава SocketA ще започне лека-полека да отстъпва на Hammer, пък и няма какво да добавят в него освен двуканален контролер на паметта или нов южен мост.

Обявена бе и модификация на KT400 с подобрена вградена графика, която носи кодовото название KN400. Този чипсет е предназначен за преносими компютри, а се очаква и версията за обикновени – KM400.

Бъдещите продукти на VIA ще предлагат и присъстващата досега само в Intel чипсетите Sensura-MAX технология (за триизмерен звук и ефекти). Последното ще става в модула VIA Vinyl Audio. Бе рекламирана и True24 инициативата за изцяло 24-битов звук в PC-тата, поддържана от Envy24 PCI чиповете, но засега не са обявили кога ще вградят в чипсетите си.

S3 Graphics (наполовина собственост на VIA) вдигнаха малко шум около DeltaChrome видеоускорителния чип, който, когато излезе, ще поддържа DirectX9. Добрата новина е, че той най-вероятно ще се появи и във чипсетите на VIA с вградена графика.

До края на годината можем да очакваме много интересен продукт от VIA – "Mark", процесор и северен мост с вградена графика – всичко в един корпус. Досега успех с такова решение имат единствено Cyrix – MediaGX (сега National Semiconductor Geode), а Intel се отказаха от "Timina" заради RDRAM контролера, който бе отхвърлен от пазара. Самите VIA също отхвърлиха преди време един подобен проект – "Matthew", който явно толкова се бе забавил, че е трябвало изцяло да се преработи, преименувайки се на "Mark" и включвайки последните достижения на VIA при процесорите, чипсетите и графиката.

### Intel

Дългоочакваната "Centrino" платформа бе официално представена. Centrino лаптопите включват новия процесор Pentium-M, който е специално разработен с цел малка консумация. Параметрите му са – 512K кеш, 100MHz/400 шина като първите P4, ядро, близко до Pentium3, по-бързо от P4 на същите MHz. Това идва в комбинация с нов чипсет – i855 съвместим с Pentium-M и най-важното WirelessLAN 802.11b модул от Intel. Много производители на лаптопи обаче не са доволни от Wireless модула и ще използват други (които







поддържат и 802.11g и/или 802.11a). Когато производителят не използва един от трите Intel-ски блока (P-M, i855, WLAN), той губи правото да използва марката "Centrino" и може да нарече компютъра си само "Pentium-M powered". Тази малка спънка от страна на Intel не трябва да притеснява купувачите – важното е да се поддържа WLAN и дори е по-добре ако се използва някой по-гъвкъв не-Intel-ски модул. Доста производители представиха Centrino и Pentium-M лаптопи и TabletPC-та. Pentium-M работи на 1.6, 1.5GHz, 1.1GHz Low Voltage, 900MHz Ultra Low Voltage и специален вариант на 600MHz за "свърхпортативния" Sony VAIO U.

На Pentium4 фронта заедно с двуканалните i865GE/PE/P и i875 през май се очаква и новият южен мост ICH5/R (добавя SerialATA, RAID). В следващия – ICH6, очакван не по-рано от 2004-та, Intel смятат да сложат DualAudio поддръжка. Подобно на сегашните DualView видеокарти, DualAudio позволява компютърът да има два независими аудио изхода, така ще може едно PC да се използва едновременно за гледане на филм (TV-Out + единия аудио изход) и играене на игра (монитор + другия аудио изход). Доколко удобно би било това, дори да има два комплекта USB или Bluetooth мишка и клавиатура, е спорен въпрос.

През май се очакват и нови Pentium4 процесори с 200MHz/800 шина. Засега обаче Intel не дава лиценз за по-бързата шина на SiS, ATI и ALi и не е ясно кога чипсетите им официално ще я поддържат. От това може да спечелят само VIA, които така или иначе въобще отказаха да плащат лицензи на Intel – в момента малко производители на дънни платки използват VIA P4 чипсети (P4X400) поради страх от съдебни искове, но ако единствено VIA предложи алтернатива при 200MHz системната шина, може би ще успеят да убедят повече производители да поемат риска.

## AMD

Донякъде като контрапункт на Centrino от AMD пуснаха 12 нови AthlonXP Mobile процесора – модели с понижено захранващо напрежение, по-малка консумация на енергия и нови по-малки корпуси. Това дава възможност AthlonXP-M да навлезе в по-престижния сегмент тънки-и-леки лаптопи, а защо не и в някои Tablet-PC-та.

В слуховете за бъдещите AMD процесори се промъкна ново кодово име: Throton. Той се води наследник на Duron и би трябвало да се появи по-късно тази година. Използва 133MHz/266 шина и има 256K кеш. Познато, нали? Дали това ще бъдат Barton ядра с изключен половината кеш или най-обикновени Thoroghbred ядра с ново име няма значение – производителността ще е като на сегашните AthlonXP.

AMD Opteron 64-битовите процесори за сървъри и работни станции – на 22 април (б.ред.: в момента, в който четеш това, те вече би трябвало да са на пазара). Няма да се наименуват по тактовата си честота, а ще имат нещо като моделния номер на AthlonXP, но използващ съвсем друга схема: числото ще е трицифрено. Първата цифра показва до колко процесора от този тип могат да се използват заедно (124 – един, 244 – два, 824 – до осем), втората и третата цифра показват производителността – 124 е по-бърз от 122, а 144 е "съществено" по-бърз от 124. Според AMD сравнение трябва да се прави само между чипове с еднаква първа цифра, т.е. не се знае дали 148 е по-бърз от 222, въпреки че 48 е повече от 22. За разлика от моделните номера на AthlonXP тези на Opteron въобще не приличат на тактова честота, което е в унисон с желанието на AMD потребителите да оценяват процесорите по цялостната им производителност, а не само по честотата им.

## ATI

Тук новостите са отново в мобилния сектор – бяха обявени графичните ускорители за преносими компютри – Mobility Radeon 9600 и Mobility Radeon 9200, които се различават от настолните си събратя със същите имена само по активираните функции за пестене на енергията и вариантите с вградена памет – от 0MB (външни чипове) до 128MB. Сега вече лаптопите наистина ще догонят настолните компютри по всички показатели. Също за лаптопи е предвиден и новият Pentium4 чипсет на ATI – Radeon IGP 7000M. За съжаление все още е само едноканален и се различава от предишния 340M единствено по поддръжката на PC2700/DDR333 памет (вместо PC2100/DDR266) и шина 133MHz/533 (вместо 100MHz/400). Вградената графика на 340M беше Radeon VE. Според някои източници новия чипсет е с Radeon 7500, а според други – с Radeon7000. И в двата случая подобрението е минимално и има още какво да се желае от ATI в областта на чипсетите.

## nVidia

Новите графични ядра NV31 и NV34 намериха място и в преносимите компютри – GeforceFX Go 5600 и Go 5200. Разликата с настолните варианти, също както при ATI, е във функциите за пестене на енергия и във възможността за вградена памет. Заедно с GF-FX Go nVidia отново "се сети" за технологията си VPE (Video Processing Engine, най-вече хардуерен DVD/MPEG2-декодер), която дори има подобрения в сравнение с VPE от GF4MX. Странно е, че никъде в документацията на настолните GF-FX 5200 и 5600 (както и чудовищното NV30/5800) не се споменава поддръжка на VPE. Може би поскъпият 5800 чип в крайна сметка не я поддържа и nVidia не искат да го поставят в още по-трудна ситуация като дадат "предимство" срещу него на 5600/5200. А пък той като 5800 никога няма да се появи като мобилен вариант – няма проблем да се рекламира VPE като функция в Go5200/Go5600...

nForce2 най-вероятно ще получи нови южни мостове (MCP) – със SerialATA, Gigabit Ethernet, "корпоративни LAN функции", 8 USB 2.0 порта, евентуално RAID. По-нататък MCP ще получам WirelessLAN и може би 24-битов звук. Чипсетите за Athlon64/Opteron (Hammer) ще бъдат едночипови (комбинирани южен+северен мост), вариантът без интегрирана графика е практически готов, този с GF4MX се довършва, а към края на годината може да се появи и с интегриран GF-FX5200 (DirectX9 поддръжка!).

*Стоян Спахиев*

# History of CPU vol. 2

След като начертахме линията на развитие на Intel, идва ред и на другите два гиганта в процесоростроенето.

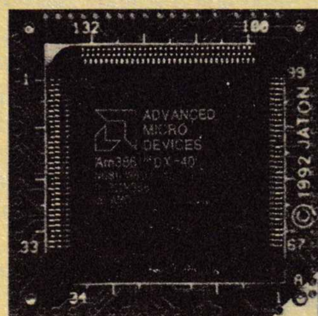
**Advanced Micro Devices.**

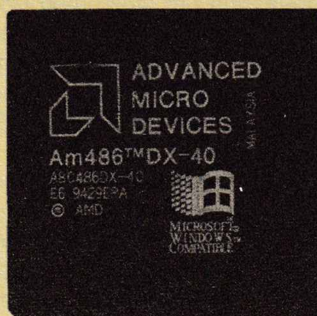
Фирмата е създадена през 1969 г. в градчето Сънивил, Калифорния. Макар и да има процесори с щампата им от фамилиите 8088 и 80186, истинското им развитие в света на микропроцесорите започва с модела AMD Am 286. В миналия брой споменах, че IBM правят договор с Intel да ползват само техни процесори. И тази хегемония продължава чак до 1982 година. Макар че това е първият им масов процесор и е правен по лиценз на Intel, AMD Am 286 има няколко интересни особености, които интелските еквиваленти не притежавали - емулация на EMS (eXpanded Memory Segment), а също и възможност да работи не само в protected mode. Е, тактовата чистота от сегашна гледна точка, ме кара да се подсмихна под въображаемия си мустак - 12-16 MHz, но все пак говорим за преди 20 години... Следващият им процесор е AMD Am 386 DX/DXL и практически е пълен аналог на интелската тройка. Кодовото му име е П 9, имал е 275000 транзистора и тактова честота от 25 MHz. Естествено е 32 битов, и е бил пуснат в продажба в средата на 1991 година. От тази фамилия за 2 години се появяват моделите Am386 DX/DXL-33, работещ на 33 MHz шина, и Am386 DX/DXL-40 на 40 MHz такава. За да следват "модната линия" три години по-късно, се появява Am486DX-40, който има копроцесор и 8kв L1 кеш, плюс използване на кеш от дънната платка (максимум 512 кв). Кодовото му име е било П 4, притежавал е 1.25 милиона транзистора.

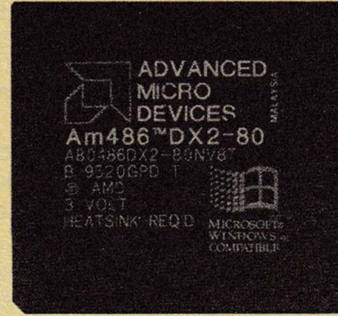
**За жалост той е малко по-бавен**

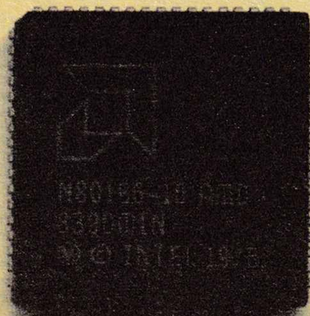
от аналогичния интел процесор, но за радост е и доста по-евтин. Има варианти на 50 MHz при 25 MHz шина, както и на 66 при 33 MHz такава. После, логично, идва времето на удвояването на честотата на шината и се появява на Am486 DX2. Има вариант от 50 до впечатляващите 80 MHz. За да се покрие нарастващото потребление на преносими компютри (да, това е вярното име на тези машини, тежащи по 5-7 килограма и с размери на пътнически куфар), на Am486 DX2-66 се появява 3 волтова версия. Тя е значително поорязана и бавна, но е много по-икономична. След учетворяването на системната честота достига и 120 MHz! Но и календарът сочи вече 1994-5 година. Отново заради лаптопите се появява Am486 DX4-120 на три волта (На такова чудо съм играл на DooM'95 и мога смело да заявя, че такъв процесор с 32 MB RAM и Windows 95 дълго ми се явяваше в сънищата... - бел. авт.).

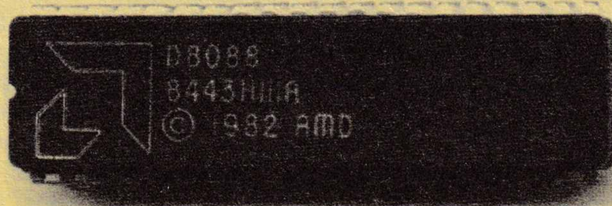
И ето че на хоризонта започват да щъкат процесори от пето поколение и аемдейският "змей", наречен Am 586, гордо се появява на сцената. Негово предимство е, че се слага в слота за 486, при това в комбинация с отново ниската цена. И все пак, 1.6-те милиона транзистори и 133 MHz му честота отстъпват на Intel Pentuim. Затова се разработва бащата на съвременните AMD процесори - AMD K5 SSA5. Той е разработен по RISC архитектура x86-to-RISC86. Първите такива чипове за жалост не са много съвършени. За премерване на работоспособност се използва така нареченият PR-рейтинг, а не честота. Техническите му характеристики са 4.3 млн. транзистора, 0.5-микронна технология на изработка, тактова честота от 75 до 100 MHz, 24 KB кеш (8 за данни и 16 KB за инструкции), до 1MB L2 кеш от дънна-

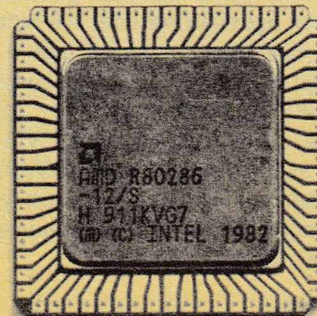


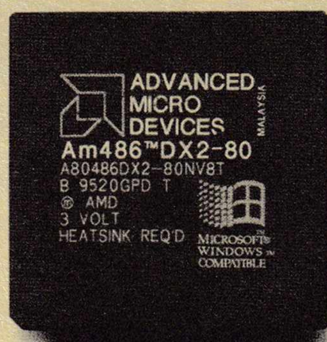



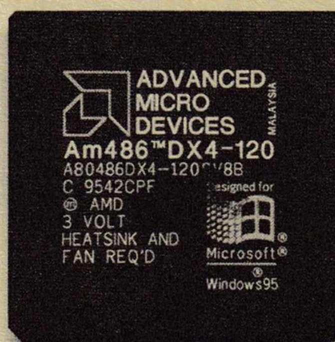



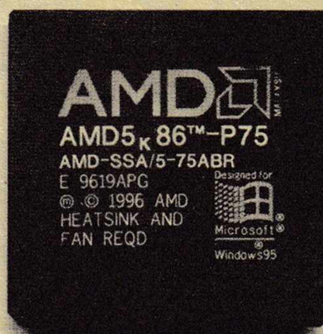











та платка.

Следващият по ред е AMD K5 5k86. Отличен процесор за секретарска дейност, но със смотан копроцесор - факт, който го прави CPU No1 за евтини и бързи офис компютри. AMD отново не успяват да вземат място до прозореца в първа класа. Следват лавинообразно AMD K6, AMD K6-2, AMD K6-III и мобилните им версии. И ето през 1999 година AMD пускат на пазара процесора Athlon, с който излизат от миналото и се вливат гордо в

### модерните времена, нрави, процесори и компютри

Третата фирма, на която съм отделил място, е Cyrix. Тя определено произвежда най-достъпните, но и най-недоправените компютърни процесори. Започнали бизнес през осемдесетте години, дълго време те правят чипове за обща употреба. През 1990 година стигат до производство на математически копроцесори и през 1992 година правят собствен процесор, наречен Cx486SLC/DLC. Той е хибриден тип - има командите на Intel 486, но ползва слота на 386. Проблемите обаче започват още с него. За да може да бъде разпознат Cx486SLC/DLC, се изисква поддръжка от BIOS - нещо, което никой не си прави труда да добави. Тази грешка бива оправена в Cx486SRx/DRx, но и той се оказва дефакто една три-осем-шестица. Следват Cx486S,Cyrix Cx486DX, Cyrix Cx486DX2, Cyrix Cx486DX4, Cyrix 5x86, Cyrix 6x86, все процесори, които или са бавни, или са много бавни, или просто не стават за нищо.

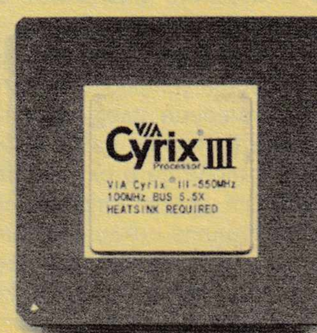
Единственото по-добро творение се явява в лицето на Cyrix MediaGX (1996). При създаването на този процесор разработчиците решават да обединят в него централен процесор, контролер за PCI шина, контролер за оперативна памет, видеоускорител, памет, за които се заделя от основната памет на компютъра. В първите такова all-in-one се използва ядро 5x86, а следващите 6x86 с MMX. Всичко това обаче за пореден път не получава поддръжка от страна на производителите на дънни платки. Три години по-късно Cyrix правят последното си творение, наречено Cyrix M II, и цялата фирма бива закупена от друг производител с не по-малко съмнителна слава - VIA, които пускат VIA Cyrix III Samuel, VIA Cyrix III Samuel II, VIA Cyrix III Matthew и VIA C III Ezra. Доста е съмнително дали от тези процесори са продадени и хиляда бройки.

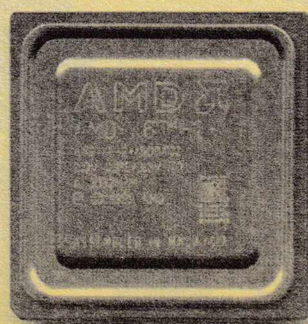
*Пеню Дачев*

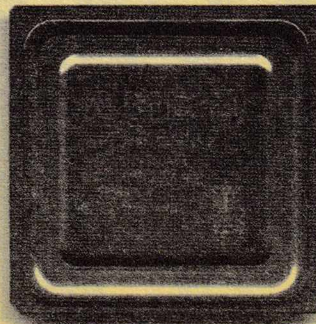








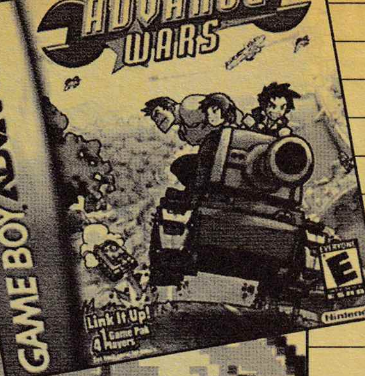













# Устройството е нищо, съдържанието – всичко

100 милиона продадени Gameboy конзоли говорят сами за себе си. На технологичното изложение CeBIT в град Хановер – Германия, беше официално представен и моделът GameBoy Advance SP, който е с изцяло нов дизайн и функции. При пускането му в продажби в Япония от GameBoy Advance SP са продадени само през първите два часа половин милион устройства.

Онлайн изданието Spiegel Online разговаря с Кеничи Сугино – шеф-дизайнер на Nintendo за GameBoy, джобните игри и конкуренцията.

**Новият модел SP идва относително скоро след премиерата на GameBoy Advance (GBA). Той изглежда и коренно различно. Защо взехте такова решение?**

**Кеничи Сугино:** Работата по дизайна на новото устройство започна някъде три месеца след старта на продажбите в Япония на GBA. Някой би казал, че това се е случило твърде бързо. От друга страна обаче, производствените цикли стават все по-къси и е нещо нормално да се мисли за наследника на продукт, който току-що е дебютирал на пазара. Като добавка изискванията на потребителите към игровите конзоли се менят постоянно.

**Осветяването на дисплея – стара критика към всички GameBoy-модели, се въвежда едва сега с SP. Защо не го включихте още при GBA?**

**К.С.:** Ако тогава бяхме вградили осветлението на дисплея, стартовата цена щеше да бъде със сигурност по-висока. Това е така и с новия SP – той е доста по-скъп от предшественика си. Не трябва да се забравя, че технологиите се превръщат в масови и изгодни за производство, когато получат популярност. Прост пример са литиево-йонните батерии – благодарение на мобилните телефони тяхното производство днес е значително по-евтино, което, от своя страна, позволява използването им в играчка като GBA SP.

**Когато се появиха първите снимки на SP, в пресата се заговори за "Gameboy за възрастни". Има ли нарочно поставени в този смисъл акценти при дизайна?**

**К.С.:** При разработването на устройството никога не съм мислил за играча само като за възрастен човек. Никога не е била поставяна и цел да се направи играчка за определени възрастови групи. SP ще се опита да предостави забавление за всички. Според мен изборът на цветовете при първата официална снимка е накарало някой да си помисли за тясно специализиран дивайс.

**Съществува ли за Вас нещо като "Най-добрият Gameboy за всички времена?"**

**К.С.:** Постоянно ми задават въпроса какво планирам занапред като разработки или как изглежда перфектната игрова конзола. Макар че и аз самият спекулирам с подобни мисли, никога не трябва да се забравя, че Gameboy е проста машина, предоставяща лесен и безпроблемен начин за играене на игри. Много по-важен е въпросът "Какви игри ти се играят?" Бих казал, че перфектен Gameboy не съществува, тъй като собственото ни въображение винаги си представя игри, които все още не са разработени. Ако погледнем по този начин, развитието на конзолите като хардуер ще бъде безкрайно – винаги ще има нови игри.

Кратко представяне на free сървърите у нас!

# FREE.ZONE.BG

Free зоните макар и не напълно легални съществуват и са своеобразен феномен, който няма смисъл да отбягваме, отричаме или приемаме за фикция, просто защото са неудобна в контекста на законността тема. Нещо повече – всеки знае за тях, някои ги ползват по-активно, други по-малко, но със сигурност всеки намира някаква полза. Ето защо ние все пак правим един преглед на съдържанието от гледна точка на потенциалния им потребител. И това по-долу в никакъв случай не е реклама, призив, позив, а просто обзорен материал...

Ако трябва да говорим за фрий зони в България, мисля, е достатъчно да споменем само три. Не за друго, а защото у нас те са единствените, които могат да се нарекат "зони". Всички останали, претендиращи за това звание, са просто слаби подобия на "зонички", в които едва ли ще можете да намерите онова, което търсите. А това, което би трябвало да бъде една Free Zone, е именно място, където има всичко, което можете да се сетите да дърпате. Естествено нещата, които търсят хората в интернет, извън информацията, вече наистина са много. Едни от най-основните са филми, музика, еротика, програми, кракове, warez игри и т.н. И ще стават все повече с вдигането на капацитета на линиите.

Вземайки предвид факта, че вече ден познати се хвалят "Ееее, вече съм на жица" (сигурен съм, че и около вас е така) и сещайки се, че всички фрий зони в България са с добра връзка към bg-peering (локалната за България Internet част), е ясно колко бързо всъщност се сваля всичко оттам – много. Естествено, този "бърз" трафик в локалната мрежа за България понякога варира от смешните 10-15 KB/sec. до наистина задоволителните скорости от 1.2 MB/sec. С подобна връзка никой няма проблем да сваля филми, клипове, програми и всякакви други многомегабайтови неща.

Най-важен за free зоните обаче е не download-ът, а upload-ът. Все пак всички файлове, които имате възможност да сваляте, са качени от някого. Естествено, ако и вие качите всички потенциално интересни неща, които имате, ще допринесете за многообразието по тези сървъри (дали с добро или лошо, е вече друг въпрос – бел. ред.).

Кои обаче конкретно са нещата, правещи една фрий зона яка? Достатъчно бърз трафик, голямо разнообразие от файлове, добра търсачка и редовно обновяване са част от задължителните изисквания. Поради тази причина ви предлагам и оценяване на трите големи български фрий зони по тези 4 показателя.

Кои са най-големите фрий зони в България и какво си заслужава от тях?

### FREE.TECHNO-LINK.COM

| | |
|---|---|
| Traffic | 4 |
| Filez | 5 |
| Search | 2 |
| Update | 3 |

Най-старата и най-класическа фрий зона у нас. Собствениците й вече са придобили солидно самочувствие, вследствие на което някои провайдъри вече не осигуряват достъп до нея. Това се случва поради факта, че те не са удовлетворили определени "изисквания". Ако трябва да бъда обективен обаче, истината е, че единственият, който губи от това, е free зоната (ако въобще може да се говори за "загуби" тук). Просто нито услугите и са на ниво, нито има файлове, които да не могат да се намерят другаде. Скоростта, с която можете да сваляте оттам, варира от много добра, до почти ужасна. На free.techno-link.com има доволно количество warez-игри и програми, добра колекция от филми, доста еротика, клипове и др. Въпреки всичко обаче има какво да се желае. Търсачката им е направена ужасно неудобно, а файловете по сървърите не се обновяват често.

### FREE.EVRO.NET

| | |
|---|---|
| Traffic | 4.5 |
| Filez | 5 |
| Search | 4 |
| Update | 5 |

Веднага ще призная, че това е любимата ми фрий зона. Скоростта, с която можете да точите от нея, варира в зависимост от сървъра, от който сваляте (има около 30), но усреднената е доста задоволителна. На Evro.net има огромно разнообразие от музика и филми, както и добри количества програми, игри, клипове и др. Търсачката им е добре направена, а сървърите се update-ват редовно като администраторите често добавят нови такива в rack-овете.

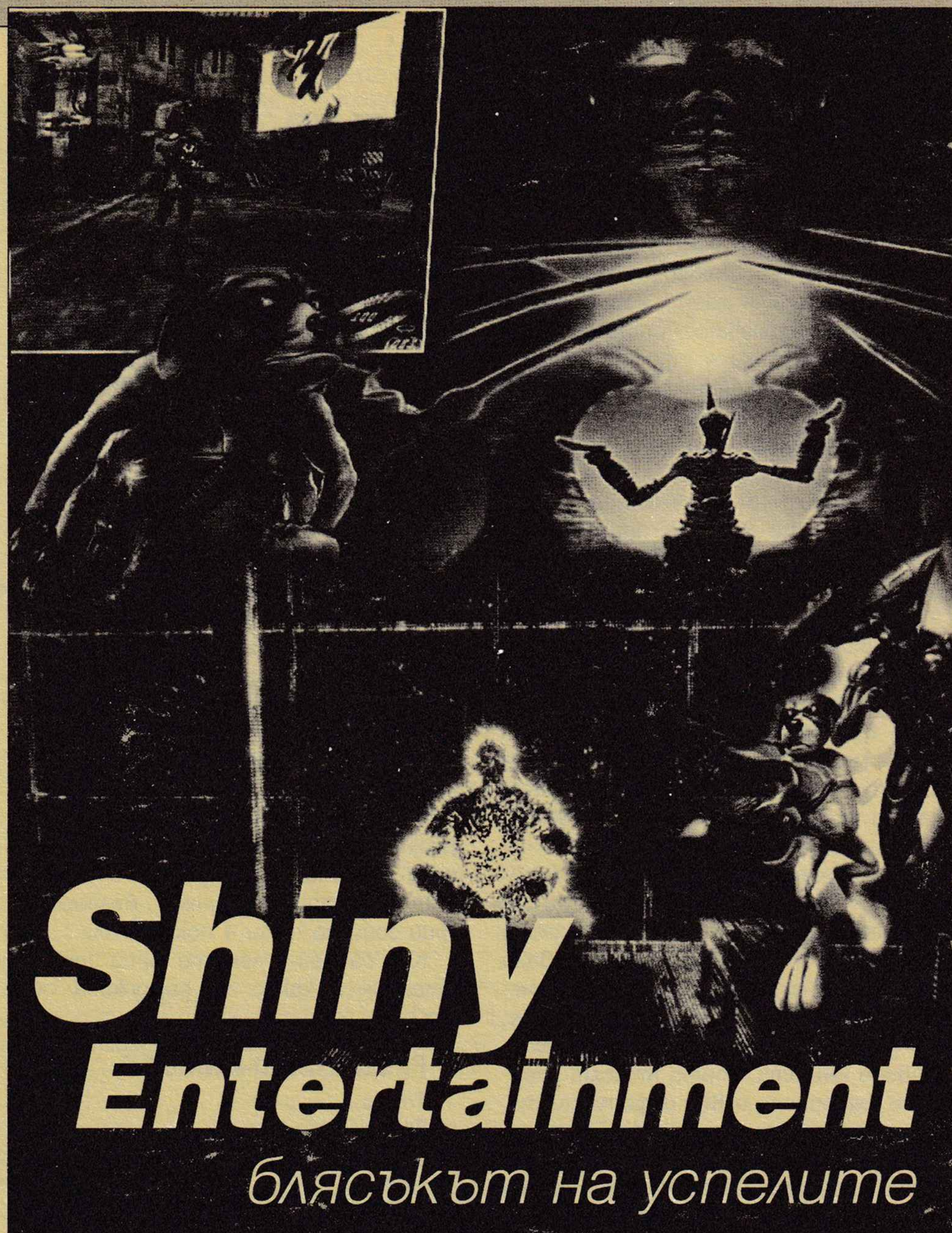
### FREE.DATA.BG

| | |
|---|---|
| Traffic | 4.5 |
| Filez | 4.5 |
| Search | 4 |
| Update | 6 |

free.data.bg е много приятна фрий зона, която се слави с разнообразието си от филми. Същински рай за киноманите, без това да означава, че всичко останало не е на ниво. Музиката е в добри, но не впечатляващи количества, останалите неща също се намират. Тази фрий зона се поддържа добре от администраторите си, въпреки че понякога search engin-ът се срива и не може да търси.

Дал бог жица всекиму, пък останалото вероятно го има горе.

*Орлин Широв*



# Shiny Entertainment

## блясъкът на успелите

Shiny Entertainment е от онези компании, които правят три до четири игри. Тези три до четири заглавия обаче се запомнят. Техният успех е сравним с този, който достигат други фирми, произвели 30 или 40 заглавия. Макар Shiny да не са независима компания (преди те бяха собственост на Interplay, а от миналата година - на Infogrames), продължават да произвеждат качество – в най-скоро време игрите по продължението на "Матрицата".

Shiny е основана през 1993 година от Дейвид Пери. Пери се занимава с игри още от зорите на гейминга. На 15 години започва да пише книги за програмиране на игри. Професионалната биография на Пери обхваща 35 заглавия, като в 24 от тях е бил главен програмист. Според изчисленията на сайта на Shiny (www.shiny.com) игрите, създадени от Дейвид Пери, са донесли приходи от половин милиард долара.

Преди да се заеме с Shiny, Пери работи в няколко други дивелъпърски студия. Негови са познатите в началото на 90-те Aladdin на Walt Disney, The Terminator на Orion Pictures, Cool Spot на 7-UP Corporation (да, имаше и такова геймстудио някога!), както и игри за "Костенурките Нинджа". Първият истински успех обаче идва през 1994 година, когато на бял свят се появява Earthworm Jim. Главният герой, червеят Джим, е хит за своето време – играта е направена с неподправено чувство за хумор, красива и цветна графика, както и със съвършен виртуален свят.

Earthworm Jim е създаден по поръчка на Sega. Благодарение на своите качества играта успява да получи разпространение по съществуващите тогава платформи Sega Genesis, Super Nintendo и PC (загадка – кое е оцеляло и до днес?!). Earthworm Jim се превръща в поредица от три части, като успява да реализира милионни продажби. Освен на видео екраните Джим се подвизава и в популярен (но не и у нас) анимационен сериал на Universal Pictures. Ако някой се чуди как се създават легендарни детски герои, може да се обърне към Shiny – формулата изглежда не чак толкова сложна.

След успеха и многото долари на Earhworm Jim, Shiny се заемат с нов проект, който окончателно създава впечатлението за тях като една от най-иновативните и способни на малки сензации компании. Иде реч не за друго, а за MDK. Сред най-разпалените спорове в геймпресата от края на 1996 година е въпросът какво означава съкращението MDK. Едно от тълкуванията е Murder Dead Kill. Въпреки споровете или благодарение и на тях MDK се превръща в една от най-успешните PC игри със своите над 500 хиляди продадени копия (не включваме пиратките, естествено). Като добавка за престиж играта заема достойното място на корицата на 55 специализирани издания от цял свят.

През 1998 и 1999 година Shiny Entertainment разработва няколко заглавия за Sony и техният дебютиращ PlayStation (известен днес като PSOne). Това са игрите Wild 9 и R/C Stunt Copter. Съдейки по ниската им популярност за PC, можем да си представим какви са били качествата на въпросните джитки. През 2000-та година Shiny представят на PC-общестовото две заглавия – Messiah и Sacrifice (PC Mania, брой 12/2000). Messiah е странна смесица между екшън и приключение. Главният герой Боб трябва да спаси света от злото. За целта Боб, досущ като истински месия, използва другите човешки същества за водене на битки срещу злото. Sacrifice от своя страна е странен жанров хибрид – стратегия в реално време, в която действието се развива във вселена, обитавана от пет основни божества. Играчът влиза в ролята на Елдред, който в бой се опитва да разреши съществуващата от години вражда между петте божества. Играта получава 40 награди за "Най-добра стратегия".

През миналата година Shiny бяха откупени от дотогавашните им собственици Interplay и станаха собственост на Infogrames. Сделката беше за 47 милиона долара. В момента компанията разработва играта Enter the Matrix, за която ви разказахме в брой 2 от тази година. С оглед на качествата на MDK и поредицата Earthworm Jim лично аз очаквам с нетърпение това заглавие. Просто защото Дейвид Пери и компания си разбират от работата.

*Александър Бойчев*

# World Cyber Games 2003

Какво правим в местния гейм клуб? "Джиткаме", ще кажат някои. Да, повечето го правят просто за забавление или за убиване на време. Но редом с тях има и хора, възприели "игрите" изключително на сериозно. Те искат да бъдат добри. Дори нещо повече. Най-добрите! Именно тези хора превърнаха компютърните игри в своеобразни спортове, чиято популярност расте главоломно.

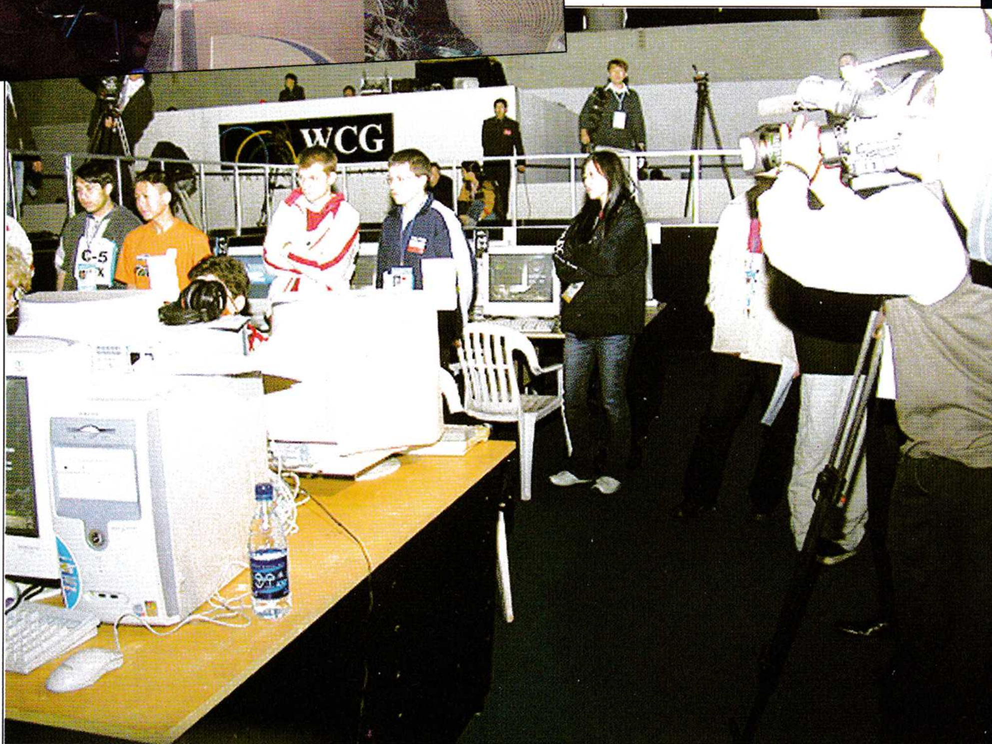
Намериха се и спонсори, които да подпомагат играчите по пътя към успеха. Появи се и цяла организация, целяща популяризирането на новия вид "спорт" – киберспорта. С тази задача се е заела корейската фирма ICM (International Cyber Marketing), която в продължение на няколко години малко по малко се доближаваше до своята цел – Световни кибериграи. И така през 2000 г. станахме свидетели на едно от най-големите киберсъстезания до момента – World Cyber Games Challenge. Година по-късно същата тази компания най-накрая реализира мечтата си. Светът се разтърси от първите World Cyber Games. Грандиозно шоу, в което взеха участие над 400 играчи от 37 страни, разпределени в шест официални дисциплини. А общият награден фонд бе 300 000 зелени гущера. Пет души си тръгнаха с по $20 000, а отборът по Counter-Strike взе $40 000. Останалата част от сумата бе заделена за вторите и третите места.

Година по-късно светът отвори очи и за World Cyber Games 2002. А България за втори път бе сред първите поканени страни, благодарение на Headoff Gaming Intranetwork. Той изпрати група от 13 геймъри като най-големите успехи засега принадлежат на Георги Кръстев (__HM_JOR__bg) и Симеон Найденов (_Se7eN_DeCeiT_bg). Те се класираха между 8-мо и 12-то място в дисциплината Age of Empires II: The Conquerors. Не бива да забравяме и за царете на StarCraft: Brood War и WarCraft III Reign of Chaos. Иде реч за Димитър Александров ([pG]DIDI8) и Здравко Георгиев (SK.Insomnia), които са съответно 1-ви и 2-ри в Battle.net Европа! Макар и все още да не сме превзели геймърския свят, не бива да се отчайваме или да роним крокодилски сълзи. Важното в случая е да стимулираме и подкрепяме хората, представящи ни на най-големия геймърски форум в света.

И така стигаме до тазгодишното издание на World Cyber Games. То ще се проведе от 12 до 18 октомври 2003 г. в Олимпийския парк в Сеул, Южна Корея и ще приюти 700 състезатели от 50 държави, а най-малко 300 журналисти ще отразяват събитието. От ICM твърдят, че игрите ще се наблюдават от над 600 000 играчи от целия свят. Но цифрата изглежда твърде скромна, а ние се надяваме тя да бъде поне двойно повече. Обявен е и наградният фонд. Той възлиза на $400 000, които ще бъдат разпределени измежду най-добрите играчи в света. Все още не се знае колко души ще представят страната ни. Това, което е ясно обаче, е, че със сигурност ще са повече от миналата година. Щастливците ще бъдат излъчени на редовните квалификации, където всеки, навършил 14 години, може участва абсолютно безплатно. Те отново ще бъдат проведени от Headoff G.I. Дисциплините са както следва: StarCraft: Brood War, WarCraft III, Age of Mythology, FIFA 2003, Unreal Tournament 2003 и Half-Life: Counter-Strike. Регистрацията започва от 15 април и ще се извършва единствено през Интернет на адрес http://wcg. headoff.com. Участниците трябва да имат Headoff акаунт, а Counter-Strike играчите – и регистриран клан на сайта. За предварителните квалификации страната ни ще бъде разделена на осем региона – София, Варна, Бургас, Пловдив, Стара Загора, Велико Търново, Благоевград и Враца, като играчите ще се записват по местожителство. Всяка една област ще определи свои представители за големия финал, който ще се проведе в началото на септември.

Най-добрите ще заминат за Сеул. Успех!



# Нови видеоускорители

## ATI: Radeon 9xxx, втори дубъл

Когато миналата година се появи Radeon 9700, той пожъна неочакван успех – беше осезаемо по-бърз от тогавашния флагман на nVidia: Geforce4 Ti4600/4800 (NV25/28) и освен това поддържаше DirectX9. В началото на тази година nVidia обяви GeforceFX 5800 Ultra (NV30). Тестове показаха, че двата чипа са равностойни противници. GF-FX5800. Ultra настигна и в някои отношения задмина R9700 по възможности, но има проблеми с охлаждането (шумно е) и качеството на изображението (при високите anti-aliasing режими). Първите GF-FX5800 платки се появяват едва сега (в чужбина), цели два месеца след обявяването им, което се дължи на производствени проблеми с чипа или платката. Положението изглежда добро за ATI, няма нужда да бързат с нов продукт, nVidia с нищо не ги заплашва засега. Нещата обаче ще се променят скоро – във високия клас NV35 се очаква още през май и най-вероятно недостатъците на сегашните NV30 няма да са му присъщи, освен това и производителността му ще е по-голяма. ATI се стремят да запазят лидерската си позиция и затова изпреварващо пускат R9800 – подобрен вариант на R9700.

Да си производител на най-бързите платки е добре. Потребителите забелязват компанията и запомнят името ѝ, купуват продуктите ѝ. Обикновено обаче най-бързите платки имат само малък пазарен дял, а големите обеми (и оборот) се правят от по-бавните (и по-достъпни като цена) продукти. В момента R9500, R9000 и особено R9100 (R8500 преименуван така, за да покаже ясно къде се намира като производителност – над R9000) нямат особени проблеми със съответните си конкурентни измежду GF4 Titanium и MX на nVidia. Но в този клас скоро ще се появят нови GeforceFX – 5200 и 5600. Срещу тях ATI смята да постави R9600 и R9200.

## Radeon 9800 (R350)

Чипът R350 се произвежда по 0.15мм технология както и R300 (Radeon 9700). Двата чипа са доста сходни. Поддържат AGP8x, DirectX9, имат по 8 пикселни конвейера, слагащи по 1 текстура на такт.

R350 разширява DX9 възможностите с буфер, който теоретично позволява изпълнението на Pixel-Shader 2.0 програми с безкрайна дължина. По този начин се надхвърлят както изискванията на DX9, така и възможностите на GF-FX. Буферът е "прикачен" към R300 архитектурата и безкрайната дължина се постига като инструкциите се пускат на порции през съществуващите аритметични устройства, така че на практика дължината на програмите е ограничена от скоростта, с която ги изпълнява R350 (не бихте искали следващият кадър на играта се подготвя от-днес-за-утре, нали?).

Няколко маркетингови названия от ATI: "F-Buffer", "SmartShader 2.1" общо наименование за Pixel/Vertex Shader блоковете, "DirectX9++" ще да рече: с един плюс повече от този на nVidia и с два повече от този, който ще използват разработчиците на игри – Microsoft-ския. Контролерът за достъп до паметта си остава с 4x64 (256-bit) структура. Благодарение на него GF-FX (128-bit) не успява да изпревари R300/R350. Тук са и най-съществените нововъведения. В R350 както контролерът за достъп до паметта, така и модулът за премахване на припокритите пиксели ("HyperZ III+") са по-гъвкави и оптимизирани в сравнение с R300; новият HyperZ модул подобрява кеширането на Z-буфера, обработката на stencil-операции и компресия на данните в съотношение 24:1.

R350 добавя и нова версия на "SmoothVision" – 2.1 с цветова компресия в съотношение 6:1 (GeForce-FX5800 – 4:1). Дизайнът на платките за R350 е изчистен; все още е необходимо допълнително захранване, но

| Модел, 128MB | GPU, MHz | RAM | | | Пикселни конвейри | | Цена, $ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | MHz | bit | GB/s | брой | текстури | |
| Radeon 9800 Pro | 380MHz | 340MHz | 256 | 22 | 8 | 1 | *400$ |
| Radeon 9800 | 350MHz | 300MHz | 256 | 19 | 8 | 1 | *350$ |
| Radeon 9700 Pro | 325MHz | 310MHz | 256 | 20 | 8 | 1 | 350$ |
| Radeon 9700 | 275MHz | 270MHz | 256 | 17 | 8 | 1 | 300$ |
| Radeon 9600 Pro | 400MHz | 300MHz | 128 | 9.6 | 4 | 1 | *180$ |
| Radeon 9600 | 325MHz | 200MHz | 128 | 6.4 | 4 | 1 | *160$ |
| Radeon 9500 Pro | 275MHz | 270MHz | 128 | 8.6 | 8 | 1 | 250$ |
| Radeon 9500*** | 275MHz | 270MHz | 256 | 17 | 4 | 1 | 200$ |
| Radeon 9100/8500 | 275MHz | 275MHz | 128 | 8.8 | 4 | 2 | 100$ |
| Radeon 9200Pro/9000 Pro | ?/275MHz | ?/275MHz | 128 | 8.8 | 4 | 1 | *140$/120$ |
| Radeon 9200/9000 | ?/250MHz | ?/200MHz | 128 | 6.4 | 4 | 1 | *120$/100$ |
| GeforceFX 5800Ultra | 500MHz | 500MHz | 128 | 16 | 8** | 1** | *400$ |
| GeforceFX 5800 | 400MHz | 400MHz | 128 | 13 | 8** | 1** | *300$ |
| Geforce4 Ti4800 | 300MHz | 325MHz | 128 | 10 | 4 | 2 | 185$ |
| Geforce4 Ti4200 | 250MHz | 256MHz | 128 | 8.2 | 4 | 2 | 155$ |
| Geforce4 MX440 | 275MHz | 256MHz | 128 | 8.2 | 2 | 2 | 65$ |

* все още не се продава; препоръчителна цена от ATI/nVidia

** на практика повечето приложения използват GF-FX5800 като 4 конвейерен чип с по два текстурни блока на конвейер

*** 256-битова шина до паметта се използва в някои 128MB Radeon 9500

поне се използва обикновен накрайник за твърд диск/CD, а не по-малкият, нестабилен и неудобен накрайник от флопи.

Първоначално ще се появи Radeon 9800 Pro – със 128MB памет, работеща на 340MHz (680/DDR, 256-bit) и R350 чип, работещ на 380MHz. Препоръчителната цена на ATI за този модел е 400$. По-късно, срещу 350$ ще можем да получим Radeon 9800 (не-Pro) с тактови честоти около 300MHz (600) на паметта и около 350MHz на чипа. Ще има и модел с 256MB памет, около стотина долара по-скъп от R9800Pro, но все още не се знае дали ще работи и на по-високи честоти. R300 ядрото без особени трудности достига 400MHz, найвероятно R350 е още по-добро. При положение, че NV35 ще работи минимум на 400MHz и че ще елиминира сегашното основното предимство на R9800 пред GeforceFX (използвайки 256-битова шина за достъп до паметта), е нормално да се очаква малко след пускането на NV35 ATI да реагират с някакво поне символично подобрение на R9800. Освен обикновената DDR, използвана в останалите Radeon-и, R350 поддържа DDR-II памет, но едва ли ATI ще използват по-скъпата DDR-II за модела си с удвоен обем на паметта. Именно заради съответното удвояване на оскъпяването.

При максимално качество на картината с тежки режими на anti-aliasing и anisotropic filtering производителността на R9800Pro е между 0% и 30% по-добра от тази на R9700Pro (и GF-FX5800Ultra).

## Radeon 9600 (RV350)

По възможности RV350 се нарежда между R300 и R350 (т.е. представлява орязана версия на R350), но за разлика от Radeon 9500, който използваше същите R300 чипове както и Radeon 9700 – RV350, си е съвсем отделен чип. Той бе първият чип на ATI, който се произвежда по 0.13мм технология и ATI са успели да вместят консумацията му в рамките на AGP8x спецификацията (nVidia използва 0.13 в GF-FX5800). Това е първият DirectX9 съвместим графичен ускорител, който не използва допълнително захранване. Контролерът за достъп до паметта е 128-битов. Броят на конвейерите за обработка на пиксели е намален на половина спрямо R350 и всеки от четирите такива може да слага по 1 текстура на такт (колкото и R350, така или иначе половин текстура няма как да се сложи). R9500 също имаше наполовина намалена шина до паметта (спрямо R9700), но при него намаляването е било направено изкуствено. R9600 е разработван от самото начало за 128-битова шина и контролерът му е оптимизиран за работа с нея. От подобренията на R350 до RV350 са достигнали "SmoothVision 2.1" и някои елементи на "HyperZ III+".

Ще се появят няколко модела: Radeon 9600 Pro е със 128MB памет, работеща на 300MHz (600/DDR, 128-bit) и чип, работещ на 400MHz. Препоръчителната цена на ATI за този модел е 180$. Radeon 9600 (не-Pro) ще бъде с тактови честоти 200MHz (400) на паметта и 325MHz на чипа и цена около 160$. Някои производители могат да решат да пуснат и R9600 (не-Pro) платки с 64MB DDR памет (на по-ниска цена съответно). Засега не са обявени модели с 256MB (пък и толкова много памет все още не е необходима).

Производителността на R9600 се очаква да бъде малко по-голяма от тази на R9500 и също така над тази на Geforce4 Titanium-серията.

## Radeon 9200 (RV280)

Освен по активираната AGP8x поддръжка чипът RV280 не се различава по нищо от RV250, който, от своя страна, е орязан вариант на R250. Ако не вземем предвид по-ниските тактови честоти (и производителност), друг недостатък на тези стари архитектури е поддръжката на DirectX само до версия 8.1. В момента това е чисто теоретичен проблем, тъй като все още няма игри, използващи DX9, а пък и тези, които използват DX8.1, едва сега започват да се появяват масово.

Модификациите, в които ще се появи Radeon 9200, са същите като при онези, където се среща Radeon 9000 в момента. Обем на паметта: 128MB или 64MB, R9200 Pro с тактови честоти 275MHz (550) на паметта и 275MHz на чипа (цена около 140$ за платка със 128MB), R9200 (не-Pro) с тактови честоти 200MHz (400) на паметта и 250MHz на чипа (цена около 120$ за платка със 128MB). Тактовите честоти все още не са обявени официално и има вероятност ATI да ги увеличи преди пускането на платките в масово производство.

Тъй като AGP8x не увеличава производителността (поне при настоящите игри), R9200 ще работи с абсолютно същата скорост като R9000 при еднакви честоти, по-бавно от R8500/9100 и малко по-бързо от Geforce4 MX-серията. Забелязва се, че горките R250 базирани платки пак се нуждаят от смяна на името (8500a9100a9300a?), защото отново техен по-малък брат (R"Value"280) е наречен с по-голямо число…

R9800Pro се очаква в най-скоро време да се появи на пазара, но R9600/Pro, R9200/Pro и R9800 ще бъдат забавени известно време докато разпространителската мрежа намали количествата продукти, базирани на R9700/9500/9000.

*Стоян Спахиев*

# pisma@pcmania.bg

Пролет пукна. Ние не. Вие също, ако се съди по бурята от писма, накарала нееднократно нашия интернет провайдър да се оплаква от забили сървъри. Сега, застанал от амвона, ще разклатя пръст и ще погледна мъдро. Глупости. Иска ми се вече да е лято, за да дойдат Rolling Stones. Ако ли не, ще се ходи до Белград.

Междувременно ще си поговорим заедно за PC Mania и другите прояви на лайфстайл, типични за гейм поколението.

Сашо Бойчев

## КЛАСОВА БОРБА

*Скъпи PC Mania-ци, драги приятели и т.н.,*

*Пиша ви да ви кажа колко съм ядосан! Не мога да проумея каква е тая тъпа традиция във всяка една 3D игра винаги на последната мисия, на последното ниво да излиза един BOSS, който ще ми утрепе труда и нервите – като ме изкара нокаут още с първия си удар? Вземете за пример RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Как бих могъл да утрепя HENRIKH II? При условие, че са ме наобиколили 1000 зомбита, а оня не спира да ме замерва с добре изпитани магии.*

*Добре, че хората са надарени с разум, че да ми направят чийтове и MOD-ове. Ама само си представете геймърския свят без тях!!!*

*Ужас!!!*

*Чао от мен*
*Диан "DUDUN' Десков <diande2001@yahoo.com>*

Ский са, Дудуне, време е да погледнеш живота с разширени от сериозност очи.

Във всяко едно нещо има по един лошковец най-накрая, който се опитва да ти отрови съществуването и да ти даде знак, че тая твойта досегашната няма да я бъде. В автобуса лошковецът му викат контрольор – ще ти скъса билета, а ако нямаш такъв – ще ти покаже с "добре изпитани магии" защо не е правилно да се возиш гратис. В работата това е шефът – докато лентяйстваш и бършеш с подметка горния слой прах върху бюрото си, Той ще дойде и ще те види, а като те види... В квартала това е кварталният гамен – ако си мислиш, че можеш просто ей-така да сваляш мадамите от съседния вход (забелязал ли си този момент в живота, когато всички хубави неща се концентрират на едно единствено място?!), дълбоко си сгрешил.

Между живота и HENRIKH II има една разлика – няма как да чийтваш, батко. Затова по-добре свиквай и потърси Начина. Както е казал чичко Дарвин (Чарлс Дарвин, за непросветените) "Оцеляват не най-добрите и най-умните, а тези, които най-добре се адаптират". Или нещо от сорта. Ае.

## ПОСЛЕДНАТА МИЛЯ

*Здравейте PC Mania,*

*Няма да почвам с мазнотиите, а направо ще задам въпроса си. Може ли с вързан към модема телефон да се водят безплатни разговори по Интернет, независимо от номера, който е набран, и как? Ако има такава програма, публикувайте я на някой от дисковете към следващия брой или кажете откъде да си я намеря. А ако не можете да публикувате писмото ми, поне пратете един mail.*

*Бранимир "Bookie" Велинов*
*<bookie@abv.bg>*

Хем да си в интернет, хем да точиш музика, хем да говориш по телефона. Няма такава програма, Бранимире. Като се появят новите телекоми ще има подобни възможности. Но обедът няма да е безплатен, уви.

## АДРЕС ВОЛКОВ

*Здрасти! Ще карам директно и се надявам да не съм издънката с най-късо писмо! Защо не почнете пак да публикувате имейлите на читателите, които ви пращат писма??? Ако мислите, че те не искат, направете анкета на сайта на списанието. Чао...*

*Дмитрий Волков*
*<volkov84@abv.bg>*

Здрасти! Не си издънка, но си с кратично мейлче. Нищо. Отново публикуваме мейли. Твоя също. Нека писмата в кутията ти да се нароят като кокичета върху прясно изкопана могила на ВиК.

## ФЕНЪТ

Привет!

Много ми харесва вашата рубрика "Писма". Има няколко конкретни предложения. Може ли например в брой 10 в някой ъгъл да напишете темите на писмата от брой 9. А кой отговаря на писмата? Става ли някой брой да дадете снимки на авторите на статиите? Знам, че получавате много писма.

*Чао*
*Виктор Диканчев <viktor12@abv.bg>*

Поради факта, че брой 10 тепърва предстои и освен това предстои след изнурителното лято 2003, ще обмислим на събранието на Надзорния ни съвет твоето предложение. Ако мнозинството гласува "за", ще получиш своето. Ако ли не – сори.

На писмата отговарям Аз. И наистина, получавам огромно количество поща... А за снимките вече ми писна да отговарям. Иди на www.hotornot.com. Там ще откриеш нашия най-красив и китен автор. Как? Ако проследиш линка, публикуван в брой 4 на края на статията за запознанствата онлайн.

## Фенът 2

*Hel@#...ahem...Hello!*

*4етките са ясни – THE BEST! Критика – ами... да видим, това със жълтото е малко тъпо ама карай! Не ми пре4и 4АК толкова! Та пиша ви понеже сам заклет фен на класи4ески quest-ове и искам да си намеря класиките на LucasArts като: "Secret of Monkey Island 1/2, Day of the Tentacle, Sam & Max, Indiana Jones 4, Loom", оба4е където и даида, разбирайте: (eBay, LucasArts Store, Classic-Trash) и други, доставките са само за територията на USA! А в българските сайтове ги няма! Моля да ми помог-*

*нете!!! Сигурен съм, 4е има и други заклети фенове на Quest жанра!!!*

*И НЕ СТАВА ДУМА ЗА ПИРАТСТВО!!!!!!!*

*P.S. Sorry ако имам гревки – в клуб съм и пива на BP!*

*P.S.S. 6то не станете дилъри на classic games?!*

*P.S.S.S. Поздрави на целия екип!!*

*foulmist (Тома-та от Смолян)*
*<foulmist@abv.bg>*

Добре де, какъв фен на жанра куест си, като (все още) си търсиш цитираните от теб заглавия?! Тва все едно да кажеш, че много обичаш сладолед и все още не си опитвал ванилов.

Важно е да уточним един дребен детайл – цитираните от теб заглавия се намират по сайтовете за abandonware – сиреч, изоставени от собствениците си игри, които са достъпни за безплатен даунлоуд в интернет. Къде?

Писахме преди време в PC Mania (даже два пъти, брой 9/2001 и брой 4/2002). Пред теб има два варианта – или да си намериш бързичко цитираните извори на просвета, или да посетиш например www.theunderdogs.org. Така че няма нужда даваш грешни долари/евро за подобен вид софтуер. Инвестирай ги в себе си. Купи си още PC Mania.

### ШЕПИ ПРАХ

Whatssssssssss up маниациии!!!

Начи, сега това, за което се отнася това писмо, е малко позабравената джитка (включително и от вас) StarCraft: Brood War. Ще започна с моето мнение за играта. Това е най-доброто PC забавление, излизало някога. Аре да ми кажете друга джитка, издържала толкова време в сърцата на феновете. Яд ме е, че дори и на вашия форум се прокрадват мнения, че тази велика игра вече нищо не струва. Това, естествено, не е вярно. Съревнование с WarCraft III е недопустимо, тъй като и двете джитки са уникални по свой начин.

Мога да се обзаложа на каквото и да е, когато излезе StarCraft 2. Няма да има по-популярна игра за поне 2-3 години напред, независимо дали претендентът се нарича Diablo, WarCraft, CS и всички останали по-претенциозни конкуренти. Няколко предложения от мен – защо не направите нещо като ретро за Brood, що не публикувате на дисковете си някакви карти, скрийншотове или wallpapers. Много хора ще останат доволни, уверявам ви. Имам и друга идея – защо не организирате някой Brood турнир, както в доброто старо време?! Все пак съм доволен, че все още има автори от вашето списание, които говорят с респект към StarCraft.

Аре реасе и респект за най-доброто списание за компютри в България.

*Константин Мравов*
*<han4eto@abv.bg>*

Ако върнем лентата назад две-три години, твоето писмо щеше да звучи съвсем на място. Днес е малко като изтупано от прахта и с носталгичен привкус. StarCraft е стара игра. Това е. Твърде стара, за да се съревновава с новите хитове като WarCraft например. А иначе и аз имам любими стари заглавия – например TestDrive 2. От далечната 1989 година.

Или пък Prince of Persia. Пак от онзи период там. Хубаво е да си имаме ретро любимци, но е хубаво също да живеем с новото.

Затова марш обратно в клуба и попитай някой приятел дали не му се играе на един бърз... WarCraft.

А дали ще ми тръгне?!

## PC MANIA TOP 10

### Класация на месеца

| | |
|---|---|
| 1. **WarCraft III** | 21.01% (454) |
| 2. **C&C Generals** | 11.89% (257) |
| 3. **Counter-Strike** | 9.44% (204) |
| 4. Diablo II:LoD | 8.28% (179) |
| 5. SC: BroodWar | 7.08% (153) |
| 6. FIFA 2003 | 5.74% (124) |
| 7. BF1942 Road to Rome | 5.14% (111) |
| 8. GTA 3 | 4.30% (93) |
| 9. Age of Mythology | 3.75% (81) |
| 10. Splinter Cell | 2.87% (62) |

## АНКЕТА

### Забраняват C&C: Generals в Германия. Правилно ли е?

| | |
|---|---|
| **В никакъв случай, това е глупаво** | 40.99% (289) |
| **Не, как да тренираме за изкормването на Саддам?** | 19.72% (139) |
| Какво ме засяга? Купих си я вече на пиратка. | 18.58% (131) |
| Да! Не на войната! | 15.18% (107) |
| Не, забраната трябва да е временна | 5.53% (39) |

# PC Mania Top 10

Макар в началото на април времето да изненада всички, подредбата на най-желаните, пардон, най-игранните игри изглежда по твърде познат начин. Причината се крие преди всичко в сезона и емоционалните му особености – младите хора изведнъж полудяват, усещат жужене на пчелички във въздуха, аромат на жасмин, на който случайно попадат в нечии коси, и блясък на слънчеви лъчи. В тази идилия къде е мястото на новите игри?! На опашката в чакалнята е отговорът, защото в почивките между няколко прожужавания няма време за нещо повече от добре познати ни герои.

WarCraft III отново е на върха. Но той не просто е на върха, а е отгоре с преднина от близо 200 гласа. Подобни съкрушителни победи със сигурност деморализират преследвачите. Най-вече C&C: Generals. Не стига че го забраняват тук и там, не стига, че побеснели пацифисти размахват копия от играта на пацифистки сбирки, където ги горят заедно с американски флагове, ами и някакъв си там WarCraft ще им се пречка. Трети отново е Counter-Strike. С напредването на съюзническите войски и неочакваната съпротива на "терористите" "контрите" за пореден път се опитват да вземат превес – до момента, в който отново не изгрее слънцето и не се окаже, че пак си откарал 10 часа пред монитора и си придобил нечовешки изкривявания на ставите на дясната ръка – от стискане на мишката, от к`во друго.

През миналия месец стана дума за четвъртото и петото място. Смятам през този да не отделям ценни редове за тях – там няма промяна. Шести отново е FIFA 2003. Априлското слънце отприщи страстите и по поляни и училищни дворове отново се рита. Така че – сори, EA Sports, до есента!

В класацията на PC Mania има малко съревнование Hot or Not hot. Съвсем горещ през този месец е Battlefield, който успя да се изкачи с три места до седмото, където води убедително пред преследващата го конкуренция. Не-хот през този месец е Unreal 2, който просто вече не е "замесен в играта". Дали поради нежелание, дали поради обективни хардуерни причини, новото отроче на Epic пийна студена водица, ако позволите израза. Айде да се стегнете, викам, и през следващия месец отново да го напъхате в чарта, о, вий, верни фенове на Unreal! На осмо място се нарежда GTA 3, който продължава да впечатлява малки и предимно по-малки играчи с очарователните си "мадмоазел дьо плезир" – онези, дето правят колата да прави "клат-клат". На деветото място се завръща Age of Mythology, което си е напълно заслужено – особено с оглед на интересната фабула, разгадавана от все повече геймъри (у нас). В дъното, но не нарочно, се намира Splinter Cell – стелтът беше до време, дайте ни пак орки...

Изключително спорен въпрос поставихме на вашето внимание. Всяка забрана поражда вътрешен порив срещу неправдата и желание за възстановяване на предишното положение. В България все още не забраняват компютърни игри, но за повечето от гласувалите подобен акт на посегателство срещу личната свобода никак не е правилен. Само една пета от гласовете показват реалната картина за пазара на компютърни игри – какво ни засягат забрани, след като все още липсва ефективен механизъм за ограничаване на пиратството и всеки може да закупи каквото си поиска на "пиратка". И все пак – добре е, че войната свърши....

Днес в България се гласува на *www.pcmania.bg*

## Цени за абонамент

| | без диск | с диск |
|---|---|---|
| 3 бр. | 5.70 лв | 11.70 лв |
| 6 бр. | 11.40 лв | 23.40 лв |
| 12 бр. | 22.80 лв | ~~46.80 лв~~ 42 лв |

*Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!*

### Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

## Клубове, които продават броеве на PC Mania

**Бургас:** **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
**Монтана**: ул. "Иван Аврамов" №9
**Пловдив:** "Петко Д. Петков" №12
**София:** **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
**(02) 46-50-63, 944-45-70**



## PC Mania 05/2003 CD I

### ИГРИ
**Championship Manager 4** - Football
**Postal 2** - Action
**Bandits** - Racing
**Line of Sight: Vietnam** - 3D Shooter

### ПРОГРАМИ
**Advanced Uninstaller Pro 2003 5.4**
Деинсталира ненужни програми.
**Opera 7.1**
Нова версия на популярния алтернативен браузър.
**Getright 5.0**
Програма за теглене на файлове от интернет.
**SuperDVD Player 4.0**
DVD, VCD, DivX, MP3 плейър, конвертор и т.н.
**NetPumper 1.03**
Даунлоуд мениджър.
**JetAudio Basic 5.12**
Аудио- и видеоплейър.
**EasyOffice 5.2**
Безплатен офис пакет, съвместим с Office XP.
**Turbo Browser 9.0**
Файл мениджър и разглеждачка.
**Winamp 2.9**
Стабилна и лека версия. По-добра от Winamp 3.0. Вграден видеоплейър.
**All Editor 2.4.1**
Програма за обработка на музика.
**BadCopy Pro 3.65**
Възстановява данни от дискети или CD-та.
**Soundprobe 2.69.1**
Звуков редактор.
**Burn At Once**
Безплатна програма за запис на дискове.

### ЦЕЛИ ИГРИ
**Ciry Terror Gold Edition** - 3D Shooter
**Dogma** - Action/Arcade
**Karting Race** - Racing
**Out Of Order** - Adventure
**Spear Resurrection** - 3D Shooter
**The New Adventures of Zak McKracken** - Adventure

### ЕКСТРИ
DirectX 9.0, Robin Hood кампания за Heroes IV: The Gathering Storm, ъпдейти 1.10 за StarCraft и BroodWar, Wallpapers за игрите в броя...

## Още един, може би, последен шанс с играта на Gramis.

## Този път играете за Echelon: Wind Warriors!

# GRAMIS

компютърни игри на български

**Печелившите от предишния брой:**

1. Васил Пеев - Варна
2. Боян Петров - Бургас
3. Ангел Лаков - Пазарджик
4. Аделина Николова - София
5. Цветан Бальовски - София
6. Деян Шалев - Кюстендил
7. Светлозар Стоичков - София
8. Диман Стаматов - Бургас
9. Ангел Паунчев - София
10. Димитър Мишев - София

**Прочетете какво трябва да направите от другата страна на талона**



## PC Mania 05/2003 CD 2

**ИГРИ**

Big Mutha Truckers - Truck Simulator

Chicken Shoot (Безплатна версия! + Демо) - Action/Arcade

Indiana Jones and the Emperor's Tomb - Action/Adventure

ЕКСТРИ

Драйвери за NVIDIA карти 43.35

**ТРЕЙЛЪРИ**

Echelon: Wind Warriors (на български)

Blowout

Chaser

Cold War

Star Wars: Galaxies

Lionheart

X-men Wolverine's Revenge

Zone Of The Enders (PS2)

**BEST FREE SOFT АПРИЛ 2003**

Netmon, TagScanner, Aida 32, Apivision QTbar, FreeRAM XP Pro, Gallery Wizard, Just Notes!, Audacity, Calendar Forever, Super CD Cover Maker...

Софтуерът е подробно описан в статията на страница 62 към настоящия брой.

**Може да си изрежете обложка за диска!**

# 1=2




**Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора - този път: Echelon: WW. Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:**

**ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM**

**Първото изречение на играта ........................................ е:**

..................................................................................

..................................................................................

..................................................................................

**Купих си играта от (кой магазин или друго място):**

..................................................................................

..................................................................................

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania Първите 10 попълнили всичко правилно печелят.

**Спечелете**




**БРОЙ 5 (61) МАЙ 2003**

**Автори**

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

**Дизайн и предпечат**

Десислава Младенова
Пеню Дачев
Росен Вучев

**Редакция**

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

**Реклама и маркетинг**

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

**Интернет от**

Headoff G. I.
*http://www.headoff.com*

**Дисковете са произведени от**

CHSL България

**Печат**

ДЕЛТА+ Димитроз и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

Age of Mythology .99,50 лв.
Aliens vs Predator .19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt .24,00 лв
НОВО **Anno 1503: The New World** .69,95 лв
**Battlefeld 1942** .69,95 лв
**Battlefeld 1942: Road to Rome** .44,00 лв
**BloodRayne** .69,95 лв
**C&C Generals** .69,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge .44,00 лв
C&C Red Alert 2 .19,95 лв
C&C Renegade .49,95 лв
C&C Tiberian Sun .34,00 лв
Casino Empire .69,95 лв.
Celtic Kings .29,95 лв
Civilization III Play The World .44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0 .49,95 лв
Comanche 4 .29,95 лв
Curse of Monkey Island, The .29,95 лв
Delta Force 2 .19,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior .29,95 лв
НОВО **Delta Force: Black Hawk Down** 69,95 лв
Diablo 2 .54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction .44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza .24,00 лв
Dino Crisis 2 .29,95 лв
Empire Earth .69,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest .44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom .69,95 лв.
Escape from Monkey Island .29,95 лв
F1 2001 .29,95 лв
F1 Championship Season 2000 .34,00 лв
F1 Racing .49,95 лв

FIFA 2000 .24,00 лв
Freedom Force .44,00 лв
Future Cop: LAPD .24,00 лв
Gabriel Knight 3 .19,95 лв
Global Operations .59,95 лв
Grim Fandango .29,95 лв
Ground Control +
Ground Control Dark Conspiracy .19,95 лв
Gunman Chronicles .24,00 лв
HalfLife Generation 3
(Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift) .73,00 лв
**Harry Potter and the Chamber of Secrets** .49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone .49,95 лв
Heroes III Platinum .59,95 лв
**Heroes IV (изцяло на български)** .49,95 лв
НОВО **Heroes IV: Winds of War** .49,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm .39,95 лв
НОВО **IGI 2** .77.00 лв
IL-2 Shturmovik .44.00 лв
Indiana Jones & the Infernal Machine .29,95 лв
НОВО **Indiana Jones & the Emperor's Stone** 77,00 лв
НОВО **ISS 3** .59,95 лв
**James Bond 007: Nightfire** .69,95 лв
НОВО **Jurassic Park: Operation Genesis** 59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter .49,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter
and the Chamber of Secrets .59,95 лв
LEGO Footbal Mania .49,95 лв
LEGO Racer 2 .49,95 лв
Lord of the Rings:
The Fellowship of the Ring .69,95 лв
Mafia .77,00 лв

Mat Hoffman's Pro BMX .77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault .69,95 лв
**Medal of Honor: Allied Assault Spearhead** 49,95 лв
НОВО **Medieval Total War: Viking Invasion** .49,95 лв
Merchant Prince II .69,95 лв
Medieval Total War .79,95 лв
НОВО **Metal Gear Solid 2: Substance** .59,95 лв
Morrowind .79.95 лв
Moto GP .59,95 лв
Myth III: The Wolf Age .69,95 лв
NASCAR 2003 .49,95 лв.
NFS 4: Road Challenge .24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000 .49,95 лв
**NFS 6: Hot Pursuit 2** .77,00 лв
NHL 2003 .99,95 лв
Nox .15,00 лв
No One Lives Forever 2 .69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD .83,00 лв
Prisoner of War .73.00 лв
НОВО **Rainbow Six: Raven Shield** .69,95 лв
НОВО **Rayman 3** .69,95 лв
Red Faction .29,95 лв
Return to Castle Wolfenstein
Special Edition .59,95 лв
Schizm .39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion .49,95 лв
SeriousSam .34,00 лв
НОВО **Shadow of Memories** .59,95 лв
НОВО **Silent Hill 2 Director's Cut** .59,95 лв
SimCity 3000 .29,95 лв
**SimCity 4** .69,95 лв
НОВО **Solider of Fortune II Gold** .59,95 лв
НОВО **Splinter Cell** .69,95 лв

StarCraft + Brood War .34,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2
+ Mysteries of the Sith .29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer .29,95 лв
Star Wars: Force Commander .29,95 лв
Star Wars: The Phantom Menace .29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron .29,95 лв
Star Wars: X-Wing Collection .29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance .29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds
+ Clone Campaigns .44,00 лв
Star Wars Jedi Knight 2:Jedi Outcast .49,95 лв
Stronghold: Crusader .77,00 лв
Stronghold Deluxe .59,95 лв
SWAT 3 Elite Edition .19,95 лв
**The Longest Journey** .29,95 лв
The Thing .69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up) .69,95 лв
The Sims: House party .39,95 лв
The Sims: Hot Date .39,95 лв
The Sims: Livin' It Up .39,95 лв
The Sims: Unleashed .39,95 лв
The Sims: On Holiday .39,95 лв
НОВО **TOCA Race Driver** .73,00 лв
Tropico Gold .59,95 лв
Throne of Darkness .24,00 лв
НОВО **Unreal 2** .83,00 лв
**Unreal Tournment 2003** .79,95 лв
**WarCraft III** .69,95 лв
Warlords Battlecry II .77,00 лв
НОВО X-MEN 2: Wolverine's Revenge .77,00 лв
Zeus: Master of Olympus .24,00 лв
Zeus: Poseidon
(официално допълнение за Zeus) .24,00 лв
Zork: Nemesis .29,95 лв

## DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

69,95 лв.

Една от най-популярните екшън поредици взе нов, неочакван… и многообещаващ обрат! Вече изиграхме сингъл и мултиплейър демото на играта – време е за истинската битка да започне.
Всеки гледал едноименния филм на Ридли Скот знае чудесно какво да очаква.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

## COMMAND AND CONQUER: GENERALS

Добре дошли в бъдещето на военното дело. Една легенда се завръща, за да помете конкуренцията в жанра. Три равносилни, невероятно различни една от друга страни в конфликта - САЩ, Китай и Армията за глобално освобождение. Невероятно богат набор от единици и впечатляващо Технологично дърво. Безпрецедентен в детайлността си 3D терен. Стратегиите в реално време никога повече няма да бъдат същите!

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК 2 ДИСКА

## MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Атакувайте врага в поредица от напълно нови мисии от Втората световна война в това официално допълнение към Medal of Honor Allied Assault(tm). Проникнете отвъд вражеската линия при Нормандия, охранявайте ешалони с доставки и открийте свръхсекретни документи в Берлин преди руснаците да обсадят града. Повече от 15 нови оръжия, 12 нови мултиплейър карти, 9 нови сингъл плейър нива!

*За игра се изисква пълната версия на Medal of Honor Allied Assault*

49,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

## SIMCITY 4

Постройте и управлявайте града на своите мечти! Поредицата SimCity никога не се е радвала на толкова детайлна графика, на такова разнообразие от елементи, и най-вече - на такъв невероятно увлекателен геймплей. На вниманието на феновете на The Sims! За пръв път ще можете да пренесете кой да е свой Сим в града, който сами сте създали в SimCity 4, да го оставите да живее в него и да чуете какво е мнението му за вашето творение!

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

## ANNO 1503: THE NEW WORLD

69,95 лв.

**Anno 1503 е перфектната комбинация от създаване на империи, търговия, дипломация и стратегия в реално време, поставени в един от най-вълнуващите периоди от човешката история.**

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

## BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Войната далеч не е приключила... Извоювайте пътя си към победата на Италианския фронт във Втората световна война – от бреговете на Сицилия до хълмовете на Монте Касино. 6 изцяло нови битки. 2 нови страни в конфликта – Италия и Свободните френски сили. Нови автентични попълнения към смъртоносния арсенал на оригиналната игра. 8 нови превозни средства. Мултиплейър за до 64 души. Битката набира сила!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

44,00 лв.

## INDIANA JONES AND THE EMPERORS TOMB

За всички, които са се уморили да чакат излизането на нов филм от сагата! "The Emperors Tomb" предлага всичко, което сме свикнали да очакваме от един истински Индиана Джоунс хит – увлекателна история, мистика, древни цивилизации и здрав екшън! Да му мисли Лара Крофт...

77,00 лв. 2 ДИСКА

## TOCA RACE DRIVER

**Най-после състезателна игра с автомобили, която да има и... увлекателна история! Признайте – звучи странно, но по един особено интригуващ начин... Колкото до останалата част – какво ще кажете за един перфектен хибрид между Need for Speed и Collin McRae?!!**

73,00 лв. 2 ДИСКА

## EMPIRE EARTH+ EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Какво е колекцията на един истински фен на стратегиите в реално време без безспорно най-епичната стратегическа игра правена някога? Сега имате шанса да се снабдите с един удар и с нейното официално продължение – The Art of Conquest, при това на цена, която не се нуждае от коментари.

59,95 лв.

## JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Постройте "Джурасик парк" така, както винаги сте мечтали, управлявайте го и го превърнете в печелившо начинание! Нещо повече – разходете се из своето творение и изпитайте тръпката "на живо". И не забравяйте, това не е стандартният скучен симулатор на увеселителен парк. Тук динозаврите хапят!

59,95 лв.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Първият истински PC хит от такъв калибър, преведен наистина изцяло на български език. Едно абсолютно ново изживяване в една от най-богатите игрални вселени, създавани някога. Преоткрийте любимата си игра!

49,95 лв.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

2 ДИСКА

ПУЛСАР

**WWW.PULSAR-GAMES.COM**

**[СОФИЯ]** бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

ПУЛСАР

**"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS**